martie 2005 Nr. 54/ anul VI

PC Games 4 fun

99.500 lei



- Silent Hill 4
- NASCAR Racing
- UEFA Chapions League 2004-2005



TEST
- The Punisher
- Forgotten Realms: Demon Stone

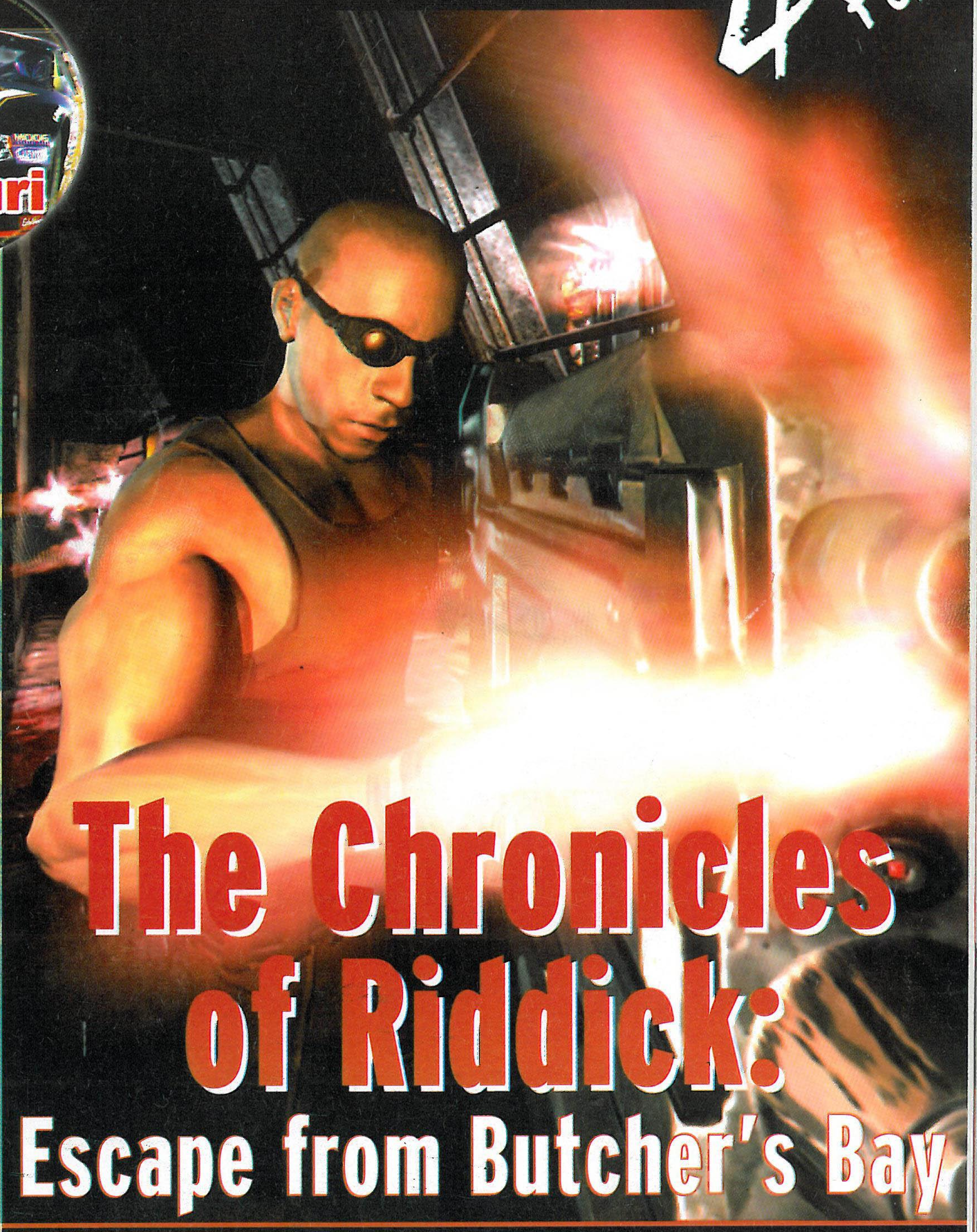


TEST: Final Fantasy XI
După 15 ani de fantezie japoneză, toţi fanii au acum ocazia să se reunească online

S.T.A.L.K.E.R.:
Shadows of Cernobyl



AVANPREMIERĂ
Un curs de supravieţuire într-o Zonă plină de radiaţii şi monştri de coşmar



The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher's Bay

AVANPREMIERĂ

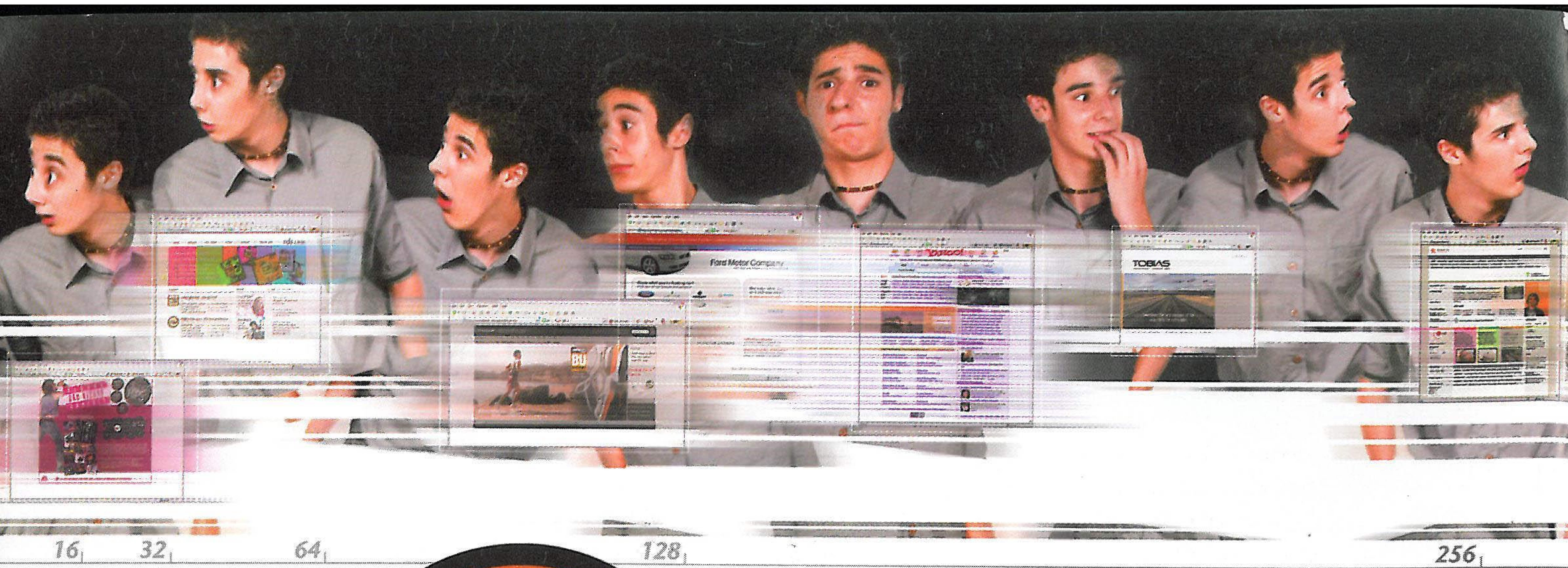


AGE OF EMPIRES III

TEST



SCRAPLAND



Accelerează.

Am dublat viteza! Acum, noul CableLink are o viteză de până la 256kb/s.

În plus, am mărit traficul inclus cu până la 100%, prețul abonamentului l-am redus cu până la 25% iar noul super-modem îl primești gratuit în custodie.

Traficul între 2 abonați Cable Link din același oraș este acum gratuit – așa că poți aduce muzică sau filme de la prietenii tăi fără costuri, la 256 kb/s. Tot gratuit este și accesul la căsuța ta de e-mail la RDS.Link, precum și accesul la aproape orice site din orașul tău.

Noi îi spunem noul Cable Link. Tu cum îi spui?



Noul modem Cable Link – soluția pentru telefonie și super-viteză pe net.

Cable Link
100% internet
0% taxe telefonice

rds.LINK
www.rdslink.ro

București: 021/301.08.78, 021/301.08.76, 021/301.08.71, 031/401.08.78, 031/401.08.76, 031/401.08.71
Oradea: 0259/44.72.52, 0259/44.72.46, 0359/40.04.00
Arad: 0257/22.82.02, 0257/22.83.02
Iași: 0232/26.00.88, 0332/40.50.00
Sibiu: 0269/21.01.12
Tg. Mureș: 0265/21.12.05
Timișoara: 0256/49.91.91, 0356/40.02.00
Constanța: 0241/63.99.29, 0241/55.41.01
Vaslui: 0235/31.49.70
Craiova: 0251/41.65.79, 0351/40.32.00
Satu Mare: 0261/71.21.60, 0361/40.04.02

Aţi auzit ultima idee genială marca Electronic Arts? Colosul vrea să pună pe picioare un reality show inspirat din **The Sims**, în care telespectatorii să controleze direct acţiunile protagoniştilor! Mecanismul de bază este unul primitiv, hai, elementar: îţi exprimi preferinţa cu privire la casă şi familia va trebui să bage mare la comportament simpatic, ca să obţină cele mai multe voturi. Adică? Păi, poţi purcede către bucătărie ca să înfuleci ceva, sau vrei să tragi pe dreapta că ţi-e somn, sau ai chef să stai la o bârfă, două etc. În acest mod, spectacolul este controlat direct de public, care toarnă gaz în dinamismul programului, fără să se mai limiteze să fie considerat doar o simplă audienţă.

Momentan, proiectul este în studiu, dar Electronic Arts a confirmat că se află în contact cu numeroase reţele de televiziune... ceea ce nu mă surprinde câtuşi de puţin: vă asigur că responsabilii acelor televiziuni se vor bate pe osul exclusivităţii unui program de acest gen!

Din fericire, încă mai avem timp să ne distrăm copios gândindu-ne la opţiunile pe care le va avea spectatorul şi la posibilităţile sale de a interveni în show: oare o să poţi să faci doi concurenţi să se îndrăgostească împotriva dorinţei lor? Sau o sa le bagi mortu' geloziei în casă şi o să ai parte de un circ gratuit în stil napoletan? O să-i poţi oare provoca să bârfească în timpul Postului Mare? Ce s-ar întâmpla dacă telespectatorilor le-ar veni gânduri sumbre de genul „hai să văd în câte feluri poate să moară mâţa asta de Sim" ? Nu râde, Paul că aşa-i! Ce-ar fi dacă am experimenta pe metabolismul sărmanilor concurenţi privarea de mâncărică? Sau, din contra, i-am îndopa mai abitir decât pe un porc de Crăciun şi ar trebui să se scuze din zece în zece minute sub pretextul practicării „profundei filosofii budiste". Cine a spus că Electronic Arts nu stăpâneşte arta entertainment-ului? Distraţi-vă şi voi cu scorneli de acest gen.

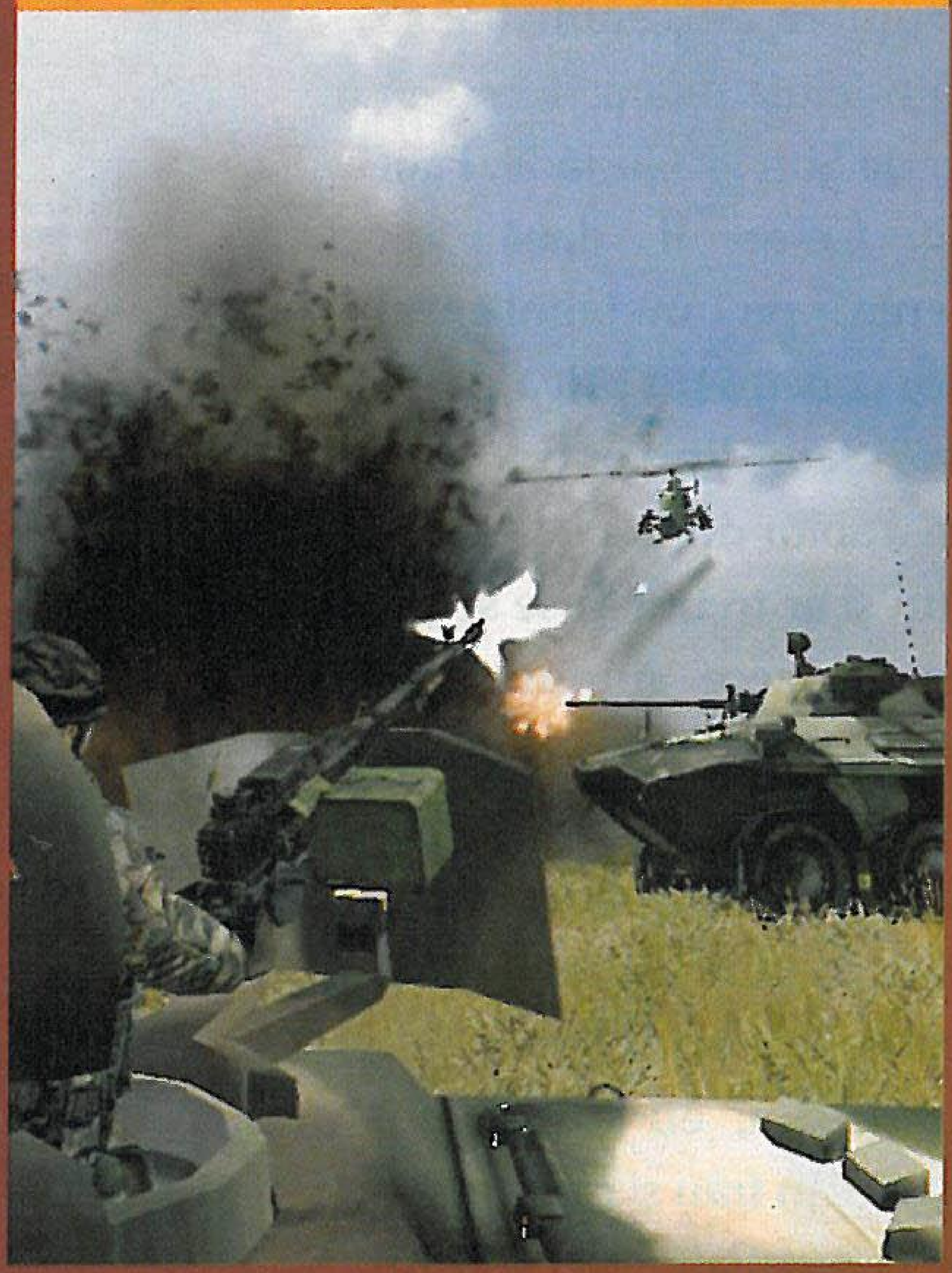
Până una-alta, eu nu-mi pot ţine neuronu' în frâu şi mă scapă o întrebare existenţială: pe când un reality show inspirat din **Postal** sau **GTA**?

CIPRIAN COROIANU
redactor-şef



54 martie/2005

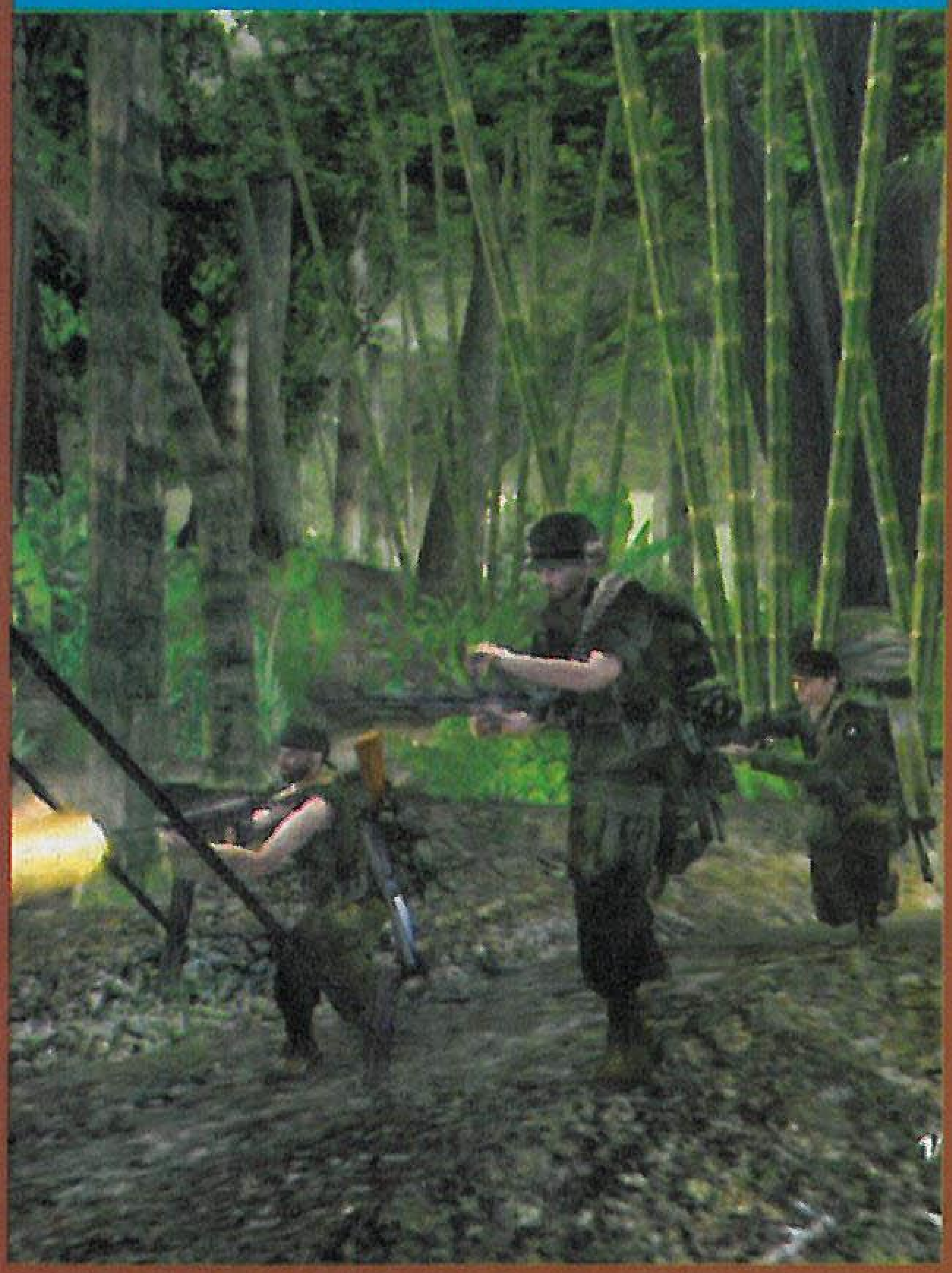
Battlefield 2



Final Fantasy XI



Conflict: Vietnam

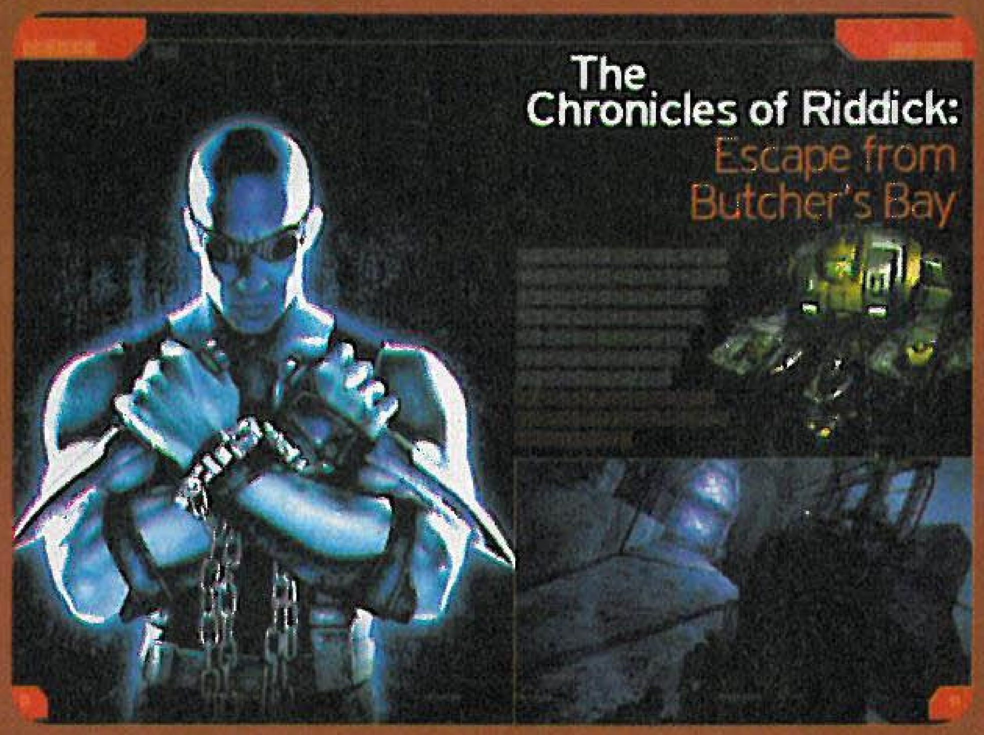


Actualităţi

Avanpremiere



Teste



Strategy

Action

MMORPG

RPG

Hardware

Console

Mod`s

Service

Concurs

Trading Cards

OPINIE
ERDEI JACINT

EA pe drumul pierzaniei



Publisher-ul a nenumărate serii legendare precum **Populous**, **Need for Speed**, **FIFA**, **NHL**, **Battlefield** sau **Medal of Honor**, Electronic Arts ajunge încetul cu încetul de la statutul de idol la porecla de „scroafă nesimţită". Şi nu mă refer aici doar de angajaţii studiourilor pe care le-a acaparat, pentru ca apoi să le distrugă şi să reunească oamenii de care a avut nevoie în două-trei studiouri gigant. Nu mă gândesc nici la jurnalişti cărora le era mai uşor să se ducă până în Iad şi înapoi decât să reuşească să facă un interviu cu producătorii care lucrează la titluri ce urmează a fi publicate de EA. Secretomania celor de la EA este de binecunoscută cunoscută jurnaliştilor de specialitate. Dacă cei de la EA nu văd o oportunitate de reclamă, nu-ţi dau nici o declaraţie, nici nu te bagă în seamă. Mă gândesc mai degrabă la jucătorii care încep să se trezească, şi să-şi dea seama că nu mai contează, şi nu sunt cu nimic mai presus în ochii lui EA, ca vacile care trebuie mulse (de bani). Recenta acţiune de solidaritate a studiourilor şi publisherilor de a interveni în dorinţa lui EA de a cumpăra o parte a Ubisoft chiar dacă a fost cea mai bună dovadă a atmosferei anti-EA, nu a avut decât un succes parţial. EA a reuşit să pună stăpânire pe o mare parte a firmei. Şi cum se concretizează acest monopol? Prin întârzierea anunţării datelor de apariţie. Unele surse neoficiale susţin că întârzierea anunţării lui **Heroes of Might and Magic V** se datorează tocmai acestei situaţii: Ubisoft necunoscând nimic despre planurile de viitor ale EA ezită să facă orice anunţ oficial. Dacă, din cauza lăcomiei acţionarilor de la EA, şi jocurile acestei firme se duc de râpă, prevăd o vânătoare de vrăjitoare. Şi sincer, dacă tot „satul" se porneşte împotriva lui EA, eu cred că acesta nu va scăpa nevătămat, chiar dacă va supravieţui.

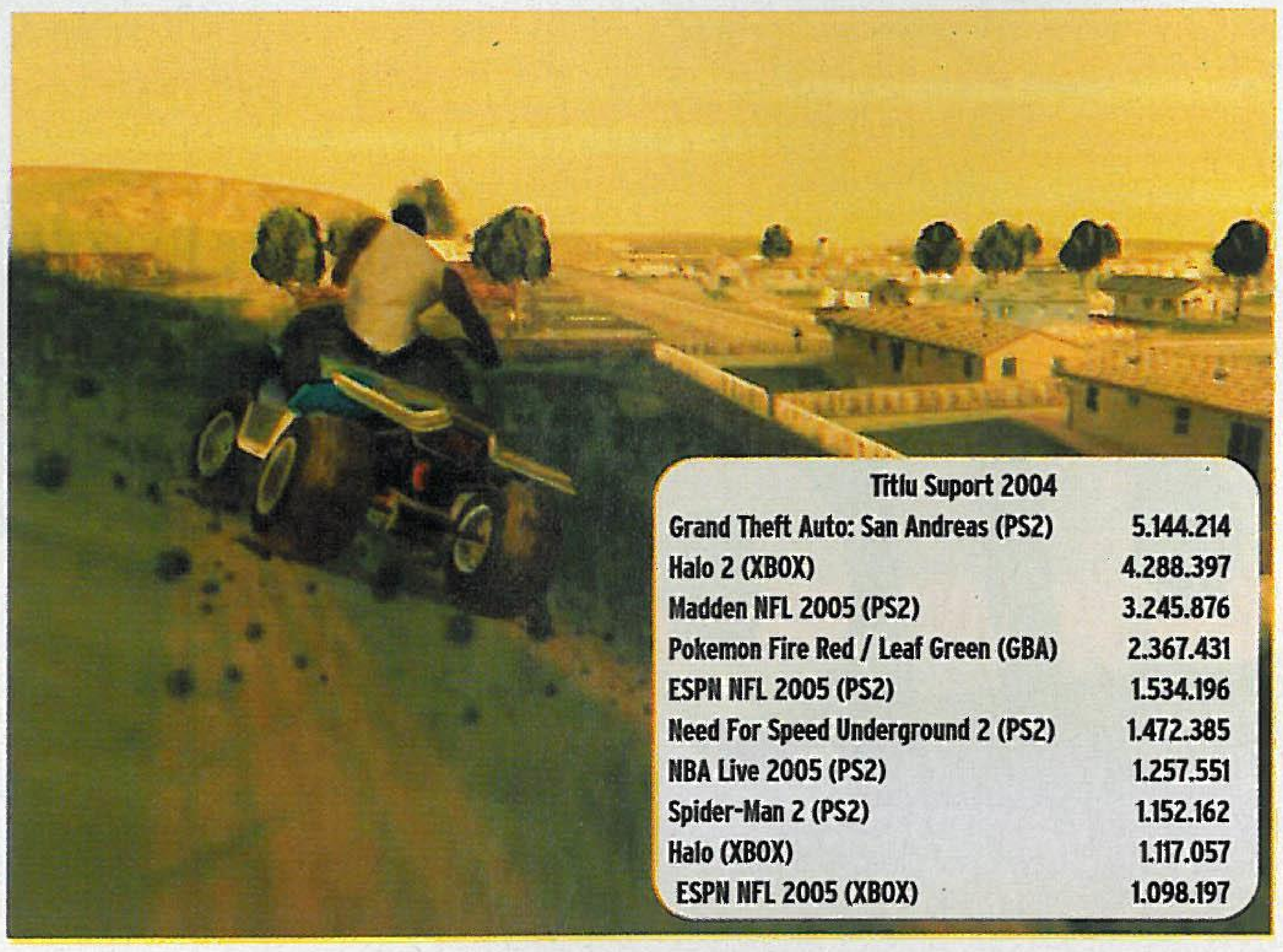
Ubisoft se aliază cu Activision şi Take Two?

În timp ce Activision şi Take Two îşi digeră prăzile în linişte (Vicarious Visions, respectiv MLB) lucrurile se urnesc la Ubisoft, care şi-a publicat rezultatele trimestriale: chiar dacă acestea sunt în scădere în raport cu 2003, rezultatele ultimului trimestru din 2004 rămân foarte ridicate (186 milioane euro cifră de afaceri). Între cele mai bune vânzări amintesc **Ghost Recon 2** (1,4 milioane exemplare vândute în două luni!). Să nu uităm că Ubisoft pregăteşte un calup de titluri promiţătoare, între care **Brothers in Arms**, **Rainbow Six 4** şi **Splinter Cell 3**.

Ubisoft şi-a exprimat clar poziţia faţă de Electronic Arts, considerând acţiunea EA drept ostilă. Dacă cotidianul economic La Tribune specula despre o posibilă apropiere între Ubisoft, Activision şi Take Two, Yves Guillemot nu nega chiar o achiziţionare a Eidos din partea Ubisoft sau o fuziune cu filiala sa, Gameloft... Toate bune şi frumoase, aşteptăm cu interes rezultate pozitive.

Record pe piaţa americană

Cu o cifră de afaceri de peste 10 miliarde USD, anul 2004 stabileşte un nou record pentru industria americană a jocurilor video. Făcând un cumul al jocurilor şi suporturilor anului 2004, institutul american NPD estimează cifra de afaceri a pieţei US de console la 9,9 miliarde USD (7,6 miliarde euro). NPD precizează că această "primă strigare" pentru 2004 va fi revăzută şi se vor adăuga noi valori prin cifrele care reprezintă vânzările de jocuri PC, care au avut anul trecut un succes nebun cu titluri ca **World of Warcraft**, **Half-Life 2** şi **Doom 3**. Volumul global al vânzărilor pentru console (hardware şi software) a crescut cu 4%, iar în detaliu a avut o creştere de 8% la vânzările de jocuri, care reprezintă 6,2 miliarde USD, contra 5,8 miliarde în 2003... Cu bara de boost umplută de apariţia Nintendo DS în 21 noiembrie 2004, piaţa consolelor portabile a crescut, depăşind pentru prima dată în istoria existenţei sale pragul unui miliard de dolari, în termeni de vânzări. Cele mai bune 10 titluri vândute pe console vă sunt bine cunoscute: **GTA: San Andreas** (PS2), **Halo 2** (Xbox) şi **Madden 2005** (PS2) s-au instalat confortabil pe podium.



Titlu Suport	2004
Grand Theft Auto: San Andreas (PS2)	5.144.214
Halo 2 (XBOX)	4.288.397
Madden NFL 2005 (PS2)	3.245.876
Pokemon Fire Red / Leaf Green (GBA)	2.367.431
ESPN NFL 2005 (PS2)	1.534.196
Need For Speed Underground 2 (PS2)	1.472.385
NBA Live 2005 (PS2)	1.257.551
Spider-Man 2 (PS2)	1.152.162
Halo (XBOX)	1.117.057
ESPN NFL 2005 (XBOX)	1.098.197

NFS: Most Wanted, **adicătelea Need For Speed... 9**

Nişte unii de la SPOnG se laudă că ar fi primii care au aflat despre viitorul joc **Need for Speed**, deşi adevărul e că se ştia despre el de... aproape un an de zile, mai mult sau mai puţin oficial, ce-i drept (EA înregistrase domeniul "needforspeedmostwanted.com" la începutul lui 2004). Ce aflăm acum este că **NFS: Most Wanted** va reveni la urmăririle spectaculoase cu poliţai, toate cursele vor fi pe timp de zi, maşini vor fi vreo sută, iar jocul va include patru "regiuni" distincte - cu vreme schimbătoare, mediu care evoluează şi aşa mai departe. Nimic concret, adică... în afara datei de lansare, promisă pentru finele lui 2005. Taman deodată cu Xbox 2, ca să vezi "minune"!

Electronic Arts: **"Buy Everything"!**

Electronic Arts îşi continuă politica de achiziţionări de licenţe şi anunţă că a semnat cu ESPN un contract în exclusivitate pentru o durată de 15 ani, cu opţiunea de a reduce durata contractului la zece ani în anumite condiţii. Contractul priveşte atât utilizarea mărcii cât şi cea a conţinutului canalului ESPN. Începând din 2006, jocurile de sport US semnate EA vor fi singurele care vor putea folosi sigla canalului american ESPN, specializat în transmisiuni sportive.

Până acum, ESPN a fost partener al Sega, apoi al Take Two... acum a intrat în năvodul licenţelor gestionate de Electronic Arts. Anul trecut, Take Two împreună cu Sega Sports au decis să aplice un tarif agresiv – 19, 99 USD – pentru gama de jocuri ESPN 2005, sperând să rupă nişte bucăţi de piaţă. A fost o strategie care s-a dovedit păgubitoare, în special în cazul lui ESPN NFL 2005 apărut pe PS 2 şi Xbox. Cu mai bine de un milion de exemplare vândute, jocul celor de la Visual Concepts a constrâns EA să se alinieze la tarifele concurenţei. Dar, zgândărind prea mult orgoliul liderului, Sega Sports a pierdut până la urmă cele două licenţe care erau tocmai artileria sa grea...

Wall Street Journal estimează că EA ar trebui să plătească un minim de 850 milioane USD timp de 15 ani, atât cash cât şi prin campania de publicitate.

Take Two, cu fair-play, dar fără resemnare le-a urat "succes lui ESPN în viitorul lor parteneriat", dar se zvoneşte că publisher-ul este pe punctul să negocieze cu MLB (Major League Baseball) drepturile exclusive asupra unui joc de... baseball. Sigur că, până acum, nici una dintre părţile implicate nu a făcut vreun comentariu.

Hmm, EA deschide cam multe fronturi de luptă şi s-ar putea să se împotmolească în unele dintre acestea... Să vedem atunci cine stă la pândă!

U-235 Studios **anunţă Retribution**

Tânărul studio australian U-235 Studios anunţă cu candoarea caracteristică începătorilor un joc action-adventure pe nume **Retribution**, prevăzut să apară pe PC şi Xbox 2. Jocul pune în scenă un erou traumatizat de asasinarea părinţilor săi, masacraţi sub ochii lui, care caută răzbunare pe parcursul a 11 niveluri, despre care ni se spune că vor fi foarte variate. Protejată de batalioane de militari îmbarcaţi pe nava sa de război, ţinta sa este destul de greu de atins, băiatul însă va avea la dispoziţie un arsenal convingător, pe care-l va putea folosi la first şi third person. Pentru moment, titlul se rezumă la o descriere în limba engleză şi nu are nici o ţansă să apară până prin 2007, dar producătorul speră să răspândească nişte screenshot-uri într-o lună-două. Nu cred să aflăm prea multe nici atunci!

Gamerii sunt oameni normali

Unul dintre stereotipurile americane referitoare la gameri este cel care îi defineşte ca oameni închişi, dedicaţi pasiunii lor şi incapabili de relaţii sociale (unde mai pui că sunt şi obezi!). Un studiu realizat de ESA (Entertainment Software Association), una dintre principalele asociaţii americane de producători de jocuri video, pare să spulbere acest mit imbecil. Potrivit studiului publicat, gamerii tind să-şi petreacă timpul şi cu alte ocupaţii normale, cum sunt sportul, activităţile sociale şi culturale etc. Chiar şi cei mai "fanatici" jucători (definiţi ca "cei care petrec peste 11 ore pe săptămână jucându-se" – vă daţi seama ce surpriză ar avea să afle cât se joacă cu adevărat fanaticii) îşi dedică altor ocupaţii un timp triplu faţă de cel petrecut în lumea jocurilor. Aşteptăm cu o nemărginită curiozitate reacţiile "părţii întunecate"!

În curând, **Stranger!**

Fireglow, producător care se află la originea celebrului Sudden Strike, recidivează acum cu Stranger, viitorul său joc de strategie îmbinat cu elemente de RPG, pe tematică heroic-fantasy. Apropiat de universul Warcraft, acest joc este urnit de un engine grafic 3D excepţional şi se bazează pe un story original: într-un univers separat în două locaţii, lumea de deasupra şi cea subterană, va trebui să ne creştem creaturile într-o atmosferă ciudată. Apariţia lui Stranger este aşteptată pentru primul semestru al acestui an.

Most Wanted

Top 3 Most Wanted



1

BloodRayne 2
Încă puţină răbdare şi Rayne va muşca şi din monitoarele noastre, nu doar din cele ale producătorilor. Numai să ne ţină tubul la aşa nuri!



2

GTA: San Andreas
Pe ninsoarea de afară, sufletele chinuite de frig visează la plajele însorite din San Andreas, unde să defileze pe faleză cu UZI-ul credincios în mână.



3

Splinter Cell - Chaos Teory
Sam Fisher se furişează din nou către calculatoarele noastre pentru a da încă o lovitură terorismului în numele unchiului Sam şi a orgoliului său.

Top Redactor Şerban



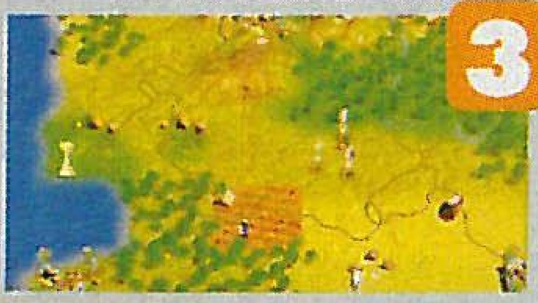
1

The Elder Scrolls IV: Oblivion
Vreau să fiu acolo! Vreau să-mi iau baltagu-n spinare, să încalec pe un armăsar castaniu şi să gonesc prin pădurile stufoase din Tamriel, cu toate lighioanele Oblivionului pe urmele mele.



2

A Vampyre Story
N-am mai jucat de ani de zile un quest ca la tata Lucas' acasă şi, sincer, mi-e dor de ele! Iar ăsta pare cel mai potrivit joc care să-mi alinte nostalgia.



3

Civilization IV
Dintre un RTS şi un TBS, în general prefer strategiile mai lente. Iar dintre Fabrice Cambounet (HOMM V) şi Sid Meier... ăă, Fabrice şi mai cum?!

Top cititori



1

Age of Empires III: Age of Discovery
Zburdă inimile fanilor strategiei de când au întrezărit noul **Age of Empires**. Până să apară ne rămân emisiunile de pe Discopery.



2

Black & White 2
Se preconizează o nouă luptă între vaca sălbatecă şi maimuţa furioasă. Zeii să-i aibă în pază pe mărunţeii locuitori!



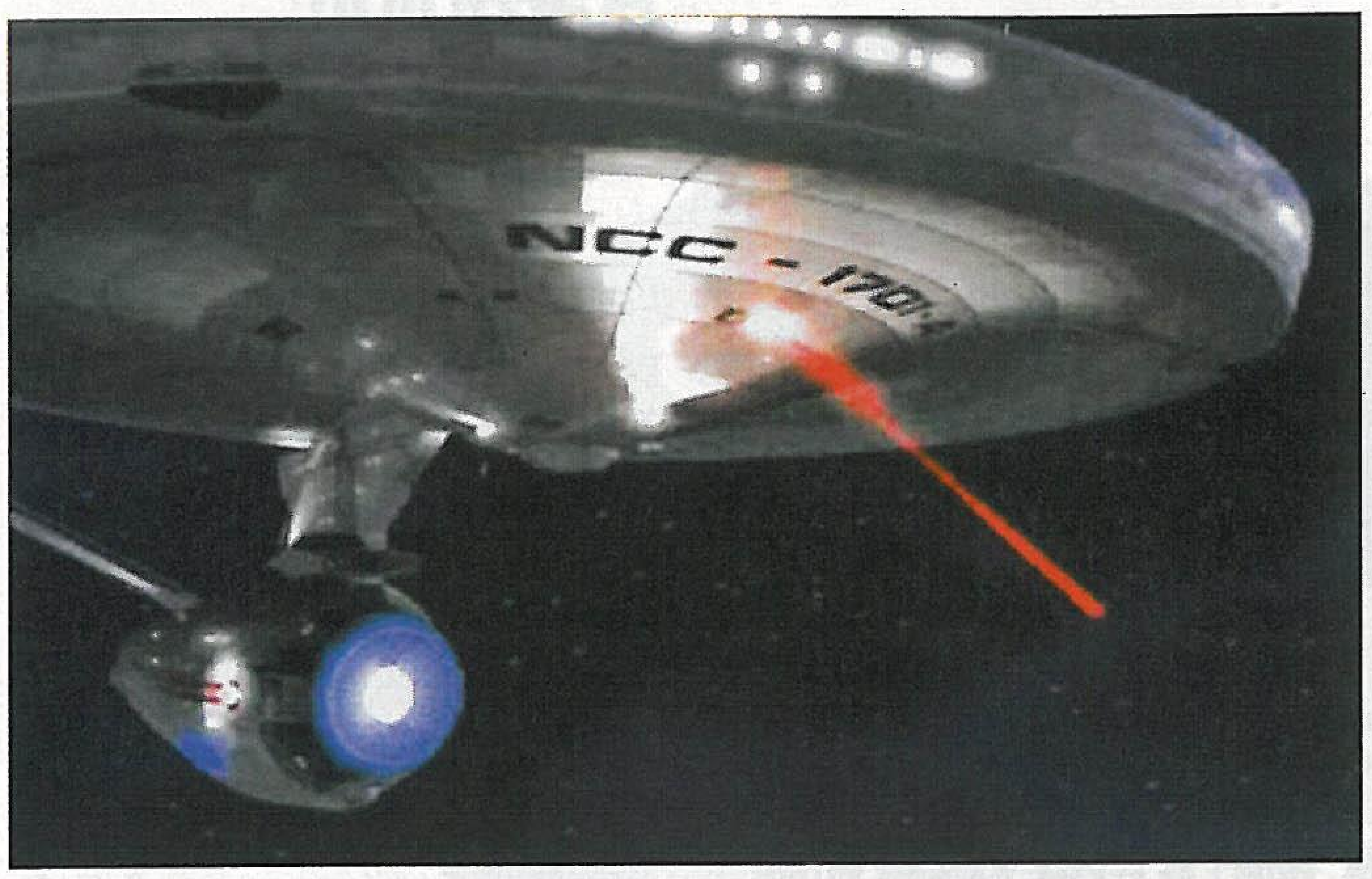
3

BloodRayne 2
Din ce în ce mai multe întrebări ne bombardează referitor la data de apariţie. Staţi liniştiţi, pe zi ce trece ne apropiem... muşcătură cu muşcătură.

Cele mai aşteptate jocuri

Poziţia actuală	Tendinţa	Titlul jocului Genul	Publisher Producător	Termen
1/1	-	BloodRayne 2 (Action)	Majesco/Terminal Reality	trim. I 2005
2/2	-	GTA: San Andreas (Action)	Take2/Rockstar Games	iunie 2005
3/8	▲	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (Tactical Shooter)	Ubisoft/Ubisoft	aprilie 2005
4/4	-	Brothers in Arms: Road to Hill 30 (Tactical Shooter)	Ubisoft/Gearbox Software	martie 2005
5/5	-	Driv3r (Action)	Atari/Reflections	martie 2005
6/6	-	Elder Scrolls IV: Oblivion (RPG)	Ubisoft/Bethesda Softworks	necunoscut
7/7	-	Gothic 3 (RPG)	Necunoscut/Piranha Bytes	martie 2006
8/8	-	Black & White 2 (Strategie)	Electronic Arts/Lionhead Studios	trim. I 2005
9/9	-	STALKER: Shadow of Chernobyl (FPS)	THQ/GSCGameworld	2005
10/10	-	Quake IV (FPS)	Activision/Raven Software	trim. IV 2005
11/38	▲	The Bard's Tale (RPG)	Vivendi Universalis/ inXile entertainment	martie 2005
12/12	-	Advent Rising (Action)	Majesco/ GlyphX Games	trim. I 2005
13/13	-	Civilization 4 (TBS)	Take Two/Firaxis	trim. IV 2005
Nou	Nou	Creature Conflict: The Clan Wars (Strategie)	Cenega/Mithis Games	trim. I 2005
15/15	-	Psychotoxic: Gateway to Hell (FPS)	Nuclear Vision/necunoscut	martie 2005
16/16	-	Blitzkrieg 2 (RTS)	necunoscut/Nival Interactive	trim. II 2005
Nou	Nou	SpellForce: Shadow of the Phoenix (Strategie)	Jowood/ Phenomic	trim. I 2005
Nou	Nou	Vampire Story (Adventure)	Bad Brain Ent./ Autumn Moon Ent.	2006
19/19	-	X2: The Return (RTS)	Deep Silver/Egooft	aprilie 2005
20/20	-	The Roots (Action)	Cenega/ Tannhauser Gate	martie 2005
21/21	-	Dragonshard (RTS)	Atari/Liquid Entertainment	iunie 2005
22/22	-	Goldenland (RPG)	Burut Software/necunoscut	necunoscut
23/23	-	Battlefield 2 (Action)	Digital Illusions/ Electronic Arts	Necunoscut
24/24	-	Lord of the Rings: Middle-earth Online(MMORPG)	Turbine Entertainment/Vivendi	necunoscut
25/25	-	Enclave II (Action adventure)	Starbreeze Studios/necunoscut	necunoscut
26/26	-	Warhammer Online (MMORPG)	necunoscut/Climax	necunoscut
27/27	-	Drake of the 99 Dragons (Action)	Vivendi/Idol FX	necunoscut
28/28	-	Empire Earth 2 (RTS)	Vivendi Universal/Mad Doc Software	trimestru II 2005
29/29	-	Call of Cthulhu: Dark Corners of The Earth (Action-adventure)	necunoscut/ Headfirst Productions	trim. I 2005
30/30	-	Doom III: Resurrection of Evil (FPS)	Activision/Nerve Software	trim. IV 2005
31/31	-	The Matrix Online (MMORPG)	SEGA/Monolith	trim. I 2005
32/32	-	F.E.A.R. (FPS)	Vivendi Universal/Monolith	iunie 2005
33/33	-	Metallica (Action)	Vivendi Universal/Segnana	necunoscut
34/34	-	Earth 2160 (RTS)	Deep Silver/Reality Pump Studios	mai 2005
35/35	-	Fallout 3 (RPG)	Ubisoft/ Bethesda Softworks	necunoscut
36/36	-	Dungeons & Dragons Online (MMORPG)	Atari/Turbine Entertainment	necunoscut
37/37	-	Heroes of Might and Magic V (TBS)	Ubisoft/Ubisoft	necunoscut
Nou	Nou	Age of Empires III: Age of Discovery	Microsoft/ Ensemble Studios	necunoscut
39/39	-	The Movies (Simulator economic)	Activision/ Lionhead Studios	Martie 2005
40/40	-	Runaway 2 (Adventure)	necunoscut/Pendulo Studios	necunoscut
41/41	-	Paraworld (Strategie)	necunoscut/Sunflower	necunoscut
42/42	-	Lord of the Creatures (Strategie)	necunoscut/Arvirago	necunoscut
43/43	-	Pariah (FPS)	HIP Interactive/ Digital Extremes	necunoscut
44/44	-	Sacred Underworld (CRPG)	Ascaron/KOCH Media	aprilie 2005
45/45	-	StarCraft Ghost (Action)	Vivendi Universal/Blizzard	necunoscut
46/46	-	Neverwinter Nights 2 (RPG)	Atari/ Obsidian Entertainment	cândva în 2006
47/47	-	Return to Castle Wolfenstein 2 (FPS)	Activision/ID Software	necunoscut
48/48	-	Tom Clancy's Ghost Recon 2 (Action)	Ubi Soft/Red Storm	martie 2005
49/49	-	Dungeon Siege 2 (CRPG)	Microsoft/GAS Powered Games	trim. I 2005
50/50	-	Duke Nukem Forever (FPS sau OZN)	Take 2/3D Realms	"When it's done! "

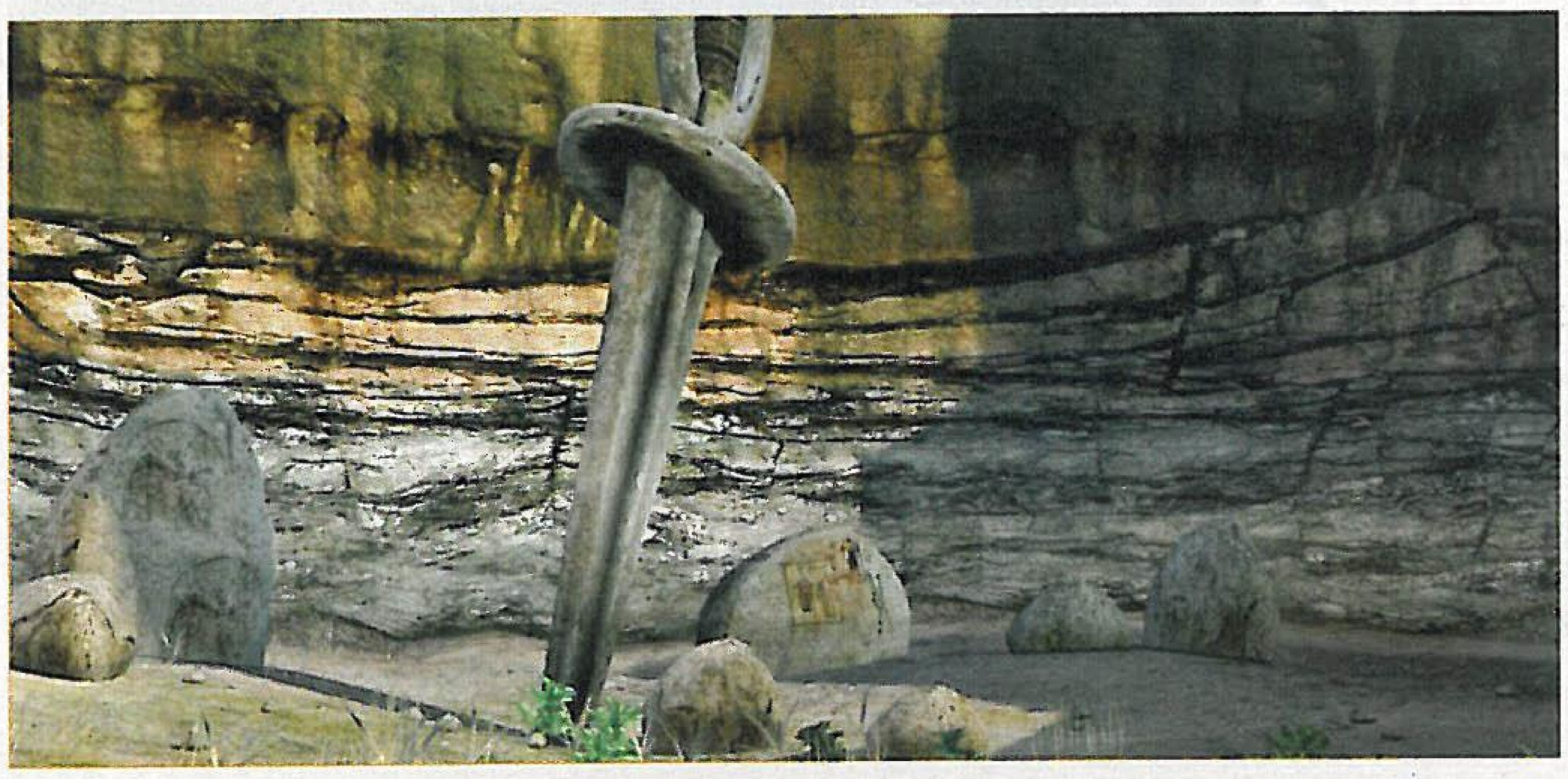
Revine **Star Trek?**



Pe site-ul de amatori Star Trek Gaming Universe a fost publicat un post apărut pe forum şi scris de directorul secţiunii Consumer Products al Viacom Interactive, Harry Lang. În post se arată stadiul la care a ajuns dezvoltarea următoarelor jocuri bazate pe licenţa Star Trek, care a pierdut teren serios în ultimii ani. Lang menţionează MMORPG-ul anunţat de ceva vreme, aflat în dezvoltare în curtea lui Perpetual Entertainment şi prevăzut să apară în 2007; el confirmă că şi alte jocuri sunt în planul de producţie, în special titluri din zona strategiei. Din mesajul lui Harry Lang aflăm însă şi o veste importantă: un joc a cărui producţie a fost stopată încă în stadiul embrionar s-ar putea să fie resuscitat în următoarele luni... Să fie oare vorba despre un nou **Star Trek: Starfleet Academy**, care nu a mai fost anunţat niciodată din cauza închiderii lui Taldren? Hmm, să vedem...

Ubisoft şi Cyan Worlds **anunţă Myst V!**

Motivaţi de succesul meritat de **Myst IV: Revelation**, Ubisoft şi Cyan Worlds au anunţat dezvoltarea lui **Myst V: End of Ages**, prin intermediul site-ului american Myst Worlds. În afară de titlu şi de data de apariţie prevăzută pentru toamna acestui an, aflăm că scenariul ar trebui să continue acolo unde s-a încheiat povestea primului **Myst** şi ne va oferi posibilitatea şă readucem gloria imperiului pierdut D'ni. Şi această ultimă parte a seriei ne va încânta cu decoruri de calitate şi puzzle-uri în faţa cărora s-ar putea să ne crească barba, copiii, etc. Drept pentru care, rog fanii adventure-ului să aibă niţică răbdare, deoarece li se pregăteşte un joc de calibru mare!



Tales Of Alvin Maker **MMO!**

Scriitorul american Orson Scott Card declară că a fost contactat de societatea eGenesis în vederea dezvoltării unui MMO bazat pe universul romanelor sale de factură SF Tales of Alvin Maker. Jocul va avea un gameplay original, fără combat, ceva în genul lui **A Tale In the Desert**, celălalt MMORPG realizat de eGenesis. Romanul Tales of Alvin Maker prezintă aventurile unui tinerel dotat cu puteri magice în perioada cuceririi Vestului american. Magia va fi omniprezentă, fiind reprezentată de patru şcoli. Autorul cărţii va lua parte la dezvoltarea jocului şi vrea ca acest proiect să fie accesibil atât cititorilor romanului cât şi jucătorilor. Încă nu a fost anunţată nici o dată de apariţie.

Update **Buka**

Buka Entertainment şi-a actualizat site-ul cu o listă de upcoming. **Battle Mages: Sign of Darkness** este prevăzut acum să apară în primul trimestru al anului 2005; **Pathologic**, **Moscow Rush** şi Pacific Storm au fost amânate pentru cel de-al treilea trimestru al anului, iar **The Stalin Subway** va fi lansat la sfârşitul lui 2005.

Natural Selection **2**

Unknown Worlds lucrează la urmarea lui **Natural Selection**, pe care îşi doresc să-l comercializeze acum la cca. 50 de euro. Până acum nu au făcut mare lucru, dat fiind că încă nu ştiu pe ce engine va funcţiona acest **Natural Selection 2** (Unreal 3, Source, cine ştie?). Partea comică este acest foarte ambiţios proiect le mănâncă tot timpul şi că încă se mai gândesc dacă să porteze **Natural Selection** pe Source.

Topul cititorilor PC-Games

Ca să ştii ce se joacă cu adevărat: lună de lună aflăm ce se perindă pe monitoarele cititorilor PC Games 4 Fun.



1

1. HALF LIFE 2
(Valve/Vivendi)
HALF-LIFE AKA HALF-WIFE... Gordon al nostru de când a gustat plăcerile vieţii de familie nu mai reuşeşte să pună chiar aşa de des mâna pe levierul virtual.

2



PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
(Ubisoft Montreal/Ubisoft)
I STAND ALONE... şi nu mai vine odată trenul acela să-l ducă pe Jacint în faţa chinuitorilor săi de la Timişoara.

3

LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH
(EA Games/Electronic Arts)
BĂTĂLIA CONTINUĂ... iar fanele seriei din nou salivează în faţa ecranelor respirând greu şi oftând "Legolas, Legolas, Legolas!"



4



VAMPIRE THE MASQUERADE - BLOODLINES
(Troika/Activision)
INVITAŢIE LA BAIE... baie de sânge! Dar pentru a respecta limita de vârstă legală sângele se înlocuieşte cu sos de tomate!

5

ROME: TOTAL WAR
(Creative Assembly/Activision)
PLECĂM PE SCUT SAU SUB SCUT... se pune întrebarea după fiecare şedinţă de redacţie desfăşurată seară de seară prin podzuri prăfuite!



6



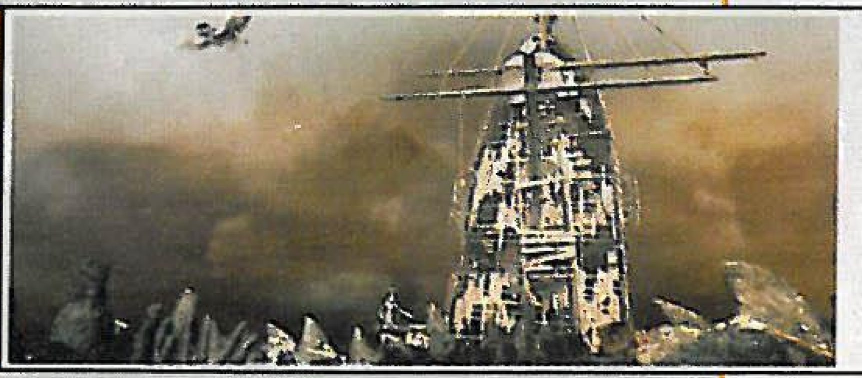
WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR
(Relic/THQ)
CIOCANUL DE LUPTĂ... subtilizat din joc a fost plasat lângă securea de pe peretele roşu din camera lui Paul.

7

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
(EA Games/Electronic Arts)
DE CÂND A TESTAT VOLANE... dragul nostru Şerban până şi în vis se aşteaptă la instrucţiunile copilotului.



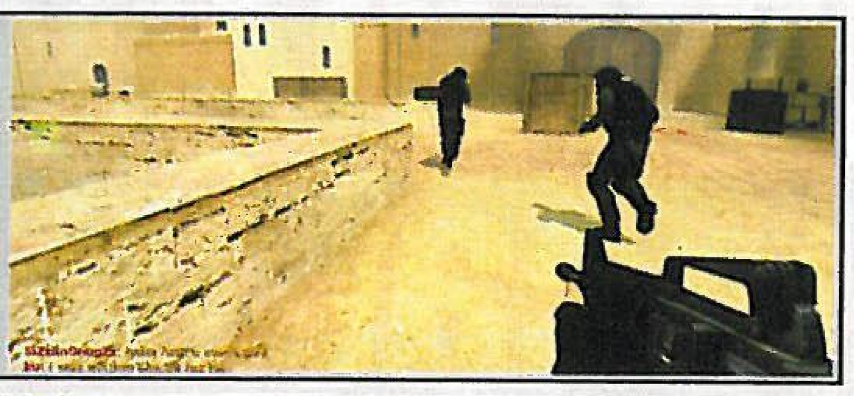
8



MYST IV
(Ubisoft/Ubisoft)
CEAŢA NE CUPRINDE MINTEA... şi în timp ce realizăm cuprinsul ne dăm seama că ceva e în plus, dar ceva parcă şi lipseşte!

9

CS: SOURCE
(Valve/Vivendi)
FRAIER IN THE HOLE... răsună pe uşile clubului de Internet când scorul partidelor ajunge la 98-0.

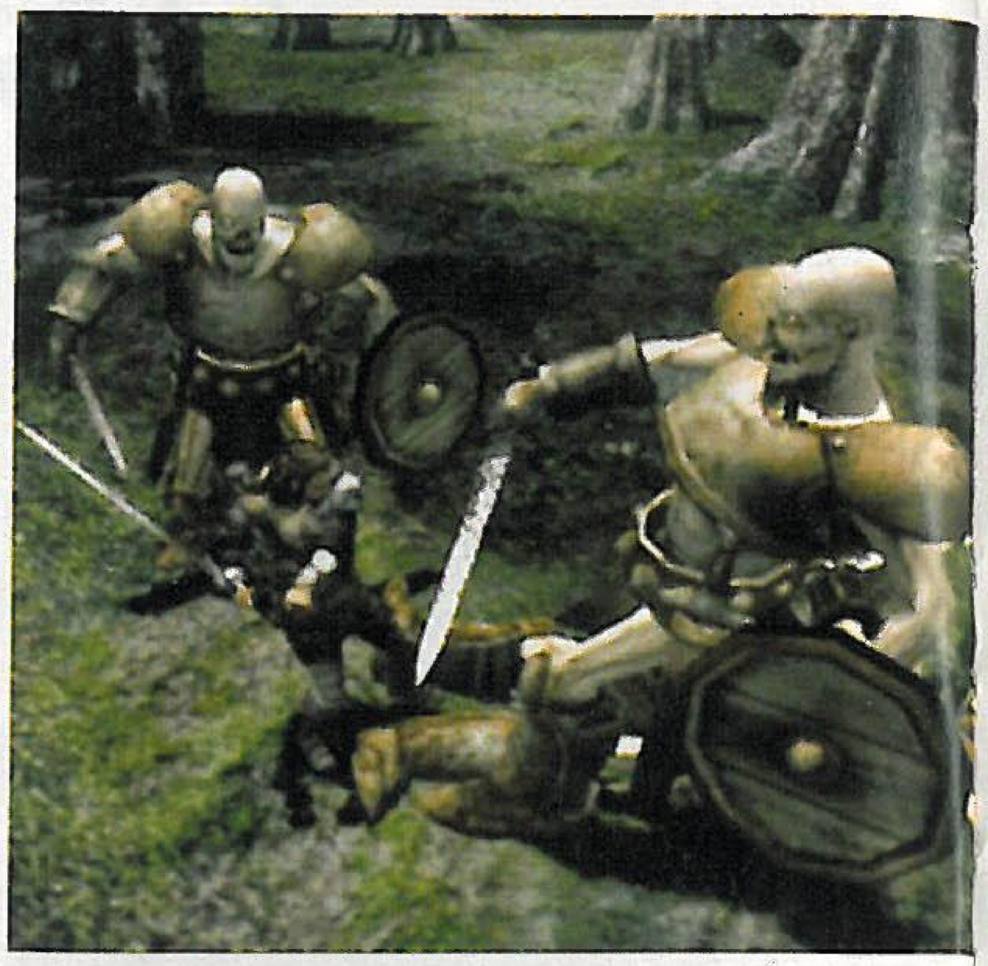


10



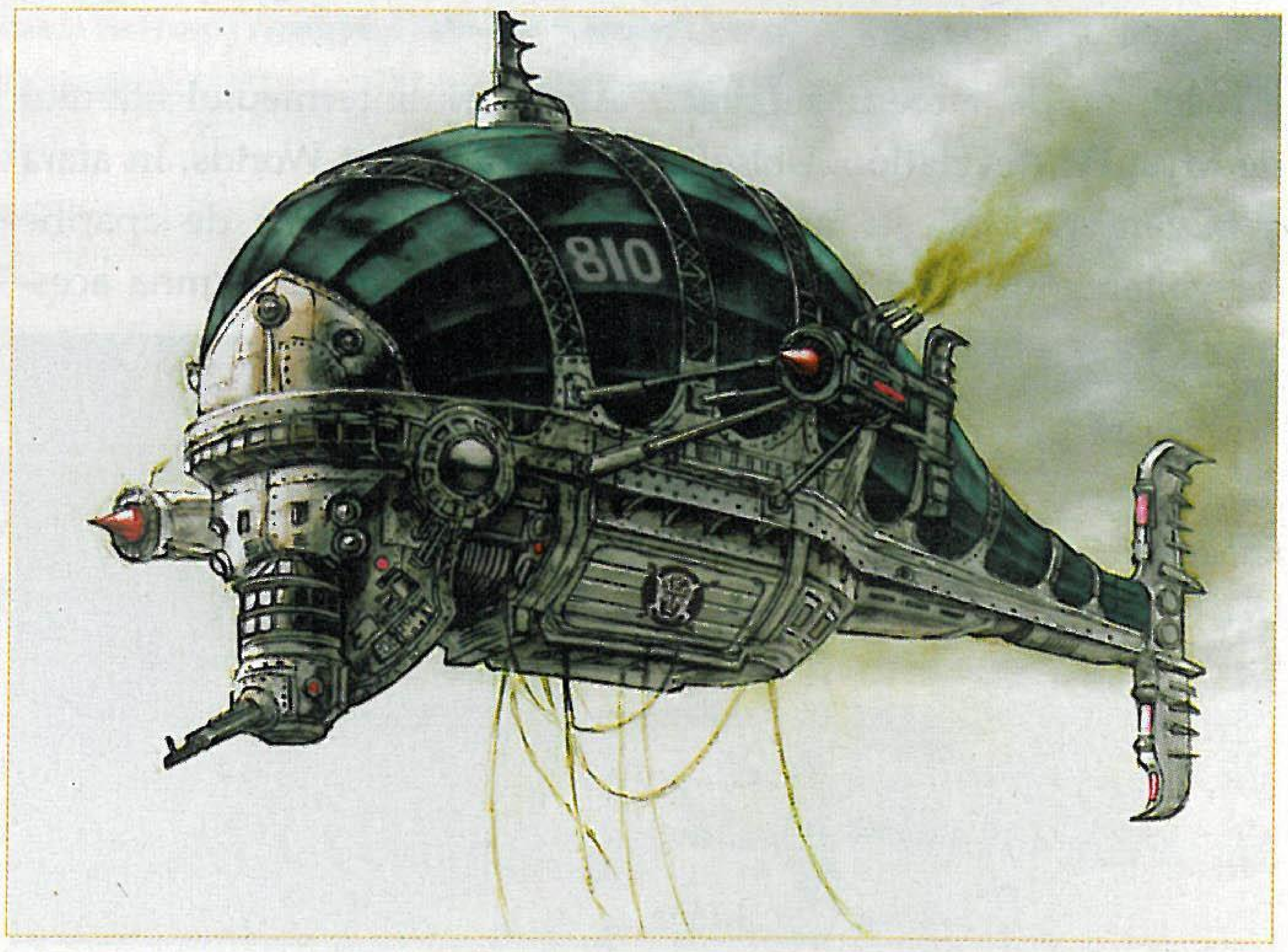
PRO EVOLUTION SOCCER 4
(Konami Tokyo/Konami Europe)
FOTBAL TOTAL... Concluzia meciului formulat de suporteri: dacă ar fi intrat în poartă sigur era gol!

Ubisoft ne va spune **Povestea Bardului!**



Ubisoft a anunţat că a ajuns la un acord cu inXile Entertainment pentru distribuirea în Europa a action-RPG-ului **The Bard's Tale**, care va apărea în magazine în luna martie în format PC, PS 2 şi Xbox. Ambientat în Evul Mediu, jocul ne va pune în pielea unui Bard, muzicant sarcastic şi egoist, ale cărui aventuri sunt justificate numai de banii pe care-i câştigă; vom avea posibilitatea să interacţionăm cu diferite personaje pe care le vom întâlni pe parcursul şi ne vom putea alege limbajul – amical sau ostil -, influenţând astfel evenimentele. **The Bard's Tale** beneficiază de serviciile puternicului engine grafic al **Champions of Norrath** şi **Baldur's Gate: Dark Alliance**.

Atari va publica **Timeshift**



Nu ştiu câţi dintre voi îşi amintesc de **Chronos**, FPS-ul anunţat de Saber Interactive (producătorii lui **Will Rock**). Dacă vă mai spune ceva titlul, atunci îl puteţi uita, pentru că acum se numeşte **TimeShift**, va fi publicat de Atari şi va apărea la sfârşitul lui 2005 pe PC şi Xbox. Gamespot a publicat un preview în exclusivitate în care ne spune că **TimeShift** nu va fi chiar o perlă din punct de vedere narativ, dar va avea un concept interesant. Aflaţi că vom putea influenţa timpul, exact ca în ultimele două **Prince of Persia**, adică îl vom putea încetini, pauza sau relua acţiunea prin rewind. Gamespot precizează că acest rewind nu ne va afecta starea de sănătate, ci ne va permite doar să reluăm o acţiune care s-a încheiat nefericit.

Să presupunem că suntem încercuiţi şi vedem o cutie prin împrejurimi. Putem distruge această cutie, ne aşezăm în locul în care era plasată, după care dăm timpul înapoi până când cutia se reface în jurul nostru... Din câte spun cei de la Atari, campania singleplayer va fi plină de puzzles. Pentru moment, nu a fost dezvăluit nici un detaliu despre multiplayer, jocul aflându-se încă în faza pre-alpha.

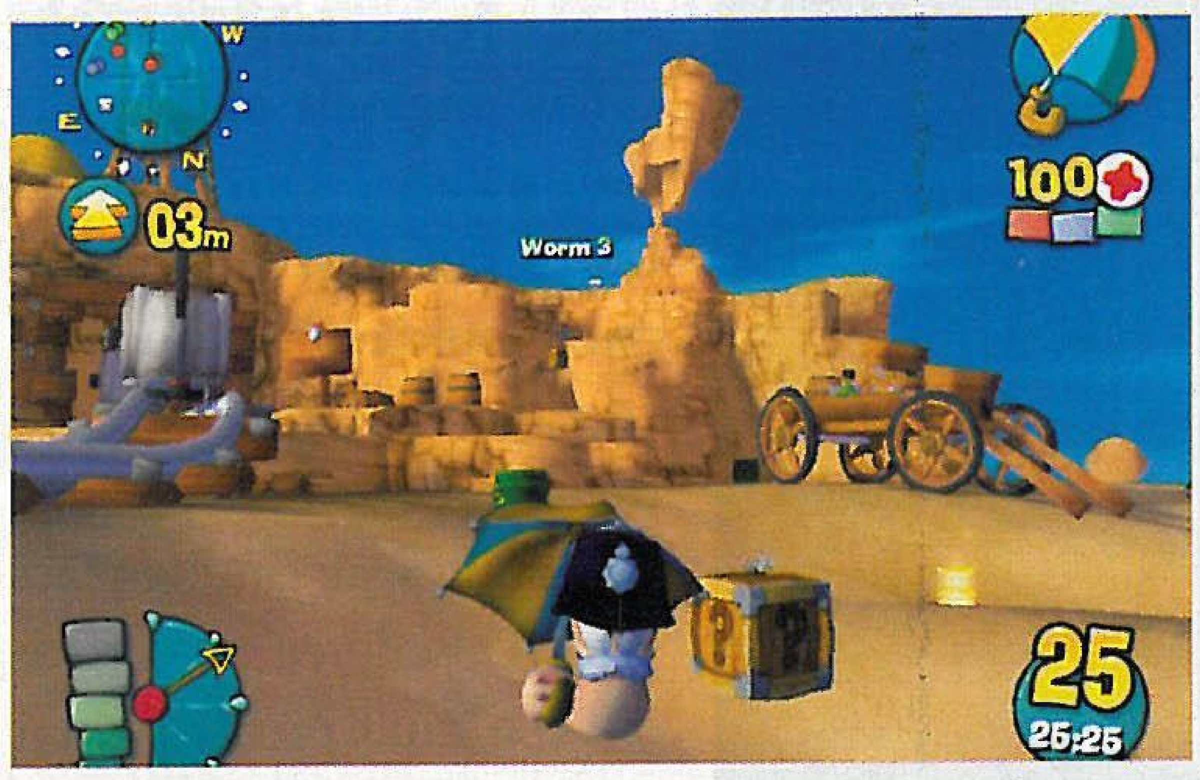
EA şi Xbox 2

EA a publicat azi unele declaraţii interesante despre Xbox 2/Xenon, generaţia următoare de console Microsoft. Potrivit spuselor publisher-ului, consola va fi expusă cu mare pompă la E3 2005, urmând să apară pe piaţă către sfârşitul anului 2005. Lansarea noului Xbox va fi însoţită de două titluri de top: **Perfect Dark Zero** şi o versiune îmbunătăţită a lui **Halo 2**. În ceea ce priveşte contribuţia sa la Xbox 2, EA a amintit Burnout 4 ca unul dintre primele jocuri care vor vedea lumina zilei pe noua generaţie Xbox.



Worms 4: Mayhem - anuntat de Codemasters

În aceeaşi săptămâna în care CEO-ul Codemasters, Nick Wheelwright, şi-a dat amiabila demisie (după 11 ani de lucru sub stindardul "Genius at Play"), publisher-ul britanic a anunţat că va lansa în Q2 2005 un nou joc din seria **Worms**



- care împlineşte anul acesta un deceniu de existenţă. Indubitabil, **Worms 4: Mayhem** va fi dezvoltat tot de către Team17 (căci alţii mai nebuni nu există), promiţând să readucă farmecul clasic al seriei şi să ne şteargă din amintire dezamăgirea recentului **Worms Forts**. Aşa cum se vede din primele imagini, **Worms 4** va păstra engine-ul lui Worms 3D, dar va veni cu niscaiva inovaţii la nivel de gameplay - cum ar fi posibilitatea de a-ţi crea propriile arme (Exploding Chickens, Toilet Bombs... Grandma Strike?) folosindu-te de noul Weapons Factory. Vă vom ţine la curent cu evoluţia acestui proiect, mai ales că seria **Worms** este una dintre puţinele care mai marşează astăzi pe capitolul FUN în jocuri.

Bye bye, Titus! :(

Trist. Începutul acestui an aduce sfârşitul aventurii lui Titus Interactive. Tribunalul de comerţ din Meaux a pronunţat în prima săptămână a lui 2005 lichidarea judiciară a editorului francez şi a filialelor sale, Sofra Jeux şi Avalon France (ex Virgin Interactive, distribuţie). Interplay, filiala americană din care se deţinea 62,25% este lichidată şi ea. Puse în redresare judiciară în data de 7 iunie 2004, cele două societăţi au beneficiat de o perioadă de graţie până în 7 februarie 2005. Dar tribunalul a decis să pună capăt acestui răgaz: totalul datoriilor grupului Titus depăşea 100 milioane euro pentru o cifră de afaceri scăzută la mai puţin de 20 milioane euro şi pierderi evaluate la 103 milioane euro în 2003. Fondat în 1985, Titus şi-a trăit zilele de glorie la sfârşitul anilor '80 şi începutul anilor '90, cu excepţionalele jocuri din seria **Crazy Cars** şi **Prehistorik**.

Anunţat SpecForce

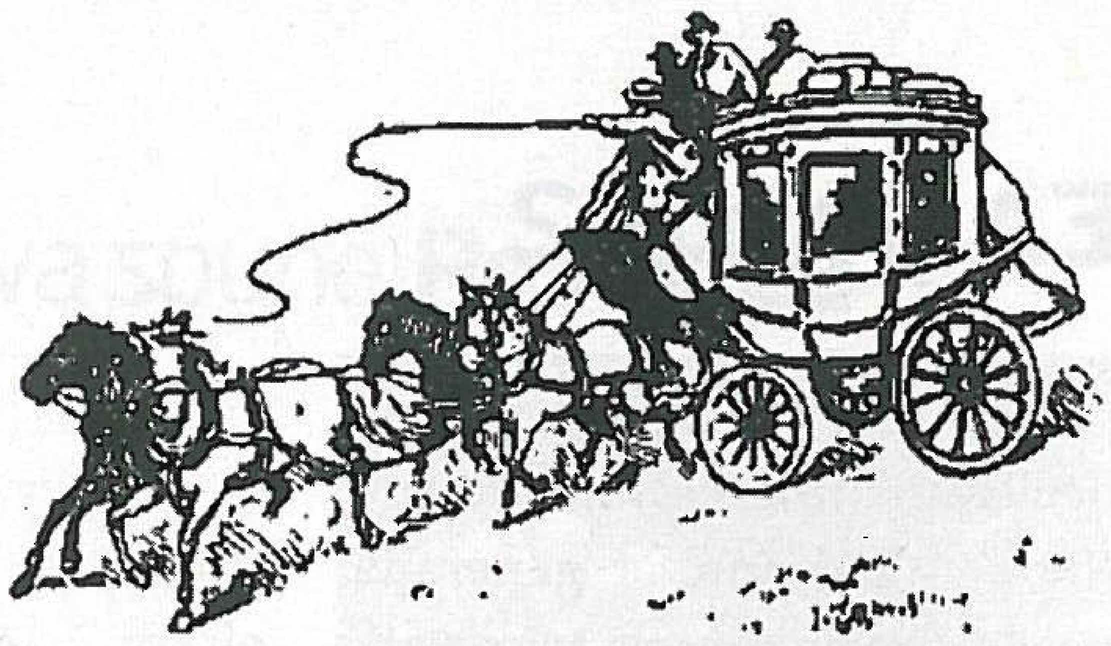
Techland, producătorul polonez care ne-a încântat cu **Chrome** vrea să realizeze un fel de continuare şi ne anunţă **SpecForce** (noul nume s-ar putea să fie **Chrome: SpecForce**). Story-ul sună bine: în viitor totul merge anapoda şi noi trebuie să salvăm lumea! Jocul este descris de Techland ca un FPP-Shooter (bine că nu au înlocuit F cu S!) futurist şi nu poartă încă povara unei date de apariţie.

Ofensiva Sony

Sony Computer Entertainment anunţă că a vândut 544.304 PSP în Japonia între 12 decembrie 2004 şi 9 ianuarie 2005. Analiştii consideră că, până la sfârşitul anului, Sony va vinde 8,8 milioane de PSP! De cealaltă parte, Nintendo a anunţat recent că a vândut 1,5 milioane de DS, tot în Japonia, începând din 2 decembrie 2004.

Cititorii întreabă...

...cine le răspunde?!? :))



Salut PC Games,

Sunt Cosmin din Arad, am 15 ani şi apreciez munca voastră. Am toate numerele şi sunt marfă toate! Dar nu pentru acest lucru vă scriu, ci pentru faptul că am şi eu nişte întrebări pentru voi : aş dori să-mi cumpăr o placă video GeForce 6600TD sau GeForce 6600. Aş dori să-mi spuneţi care este mai bună şi dacă merită s-o cumpăr pentru că eu am un GeForce FX 5200.

Salut Cosmine, ne bucurăm că ne eşti cititor fidel şi că-ţi place ceea ce facem. În cazul plăcilor GeForce există o regulă de bază simplă: orice indicativ care nu este Ultra desemnează o placă mai slabă decât seria originală. Astfel GeForce 6600 XT, TD, Pro sau cine ştie ce altceva desemnează o placă mai slabă, şi de obicei mai ieftină decât un GeForce 6600. Cum însă există nenumăraţi producători, fiecare cu codurile proprii, cel mai bine e să verifici frecvenţa procesorului, cantitatea memoriei şi frecvenţa acestuia, ca, apoi comparându-le, s-o alegi pe cea mai bună. Dacă dispui însă de o placă dotată cu port PCI Express, cel mai bine ar fi să te interesezi de preţurile unui X600 XT sau un X800 XT. Succese!

Salutare gamerilor 4 fun, Iată că vă scriu şi eu după ceva vreme. Aş vrea să vă felicit pentru numărul din ianuarie, care mi se pare cel mai bun din ultima vreme – dar au fost şi jocuri bune. Cu fiecare număr ce trece sunteţi tot mai profesionişti şi asta e bine, pentru că de la noi cei buni cam pleacă. Şi uite, cum în ultima vreme au apărut şi jocuri de calitate (deci se poate) cum e şi ***Prince of Persia: Warrior Within*** *– unul din puţinele jocuri care după opt ore de butonare continuă să te atragă, chiar şi mai mult. Unele chestii chiar le-au ieşit ca la carte, o continuare bună şi după final ne aşteptăm şi la o a treia parte. Muzica, decorurile, grafica, feeling-ul sunt bune foc şi se potrivesc de minune cu povestea jocului. Cu siguranţă* ***Warrior Within*** *va ajunge un reper pentru genul jocului. Să vedem cu ce va veni şi concurenţa, poate un nou Indiana Jones de la Lucas Arts. Eu sper ca pe viitor PCGames să aibă apariţii cel puţin pe jumătate la fel de bune ca cea din ianuarie şi că veţi ajunge şi mai departe. Numai bine şi la mai mare!*

Adi

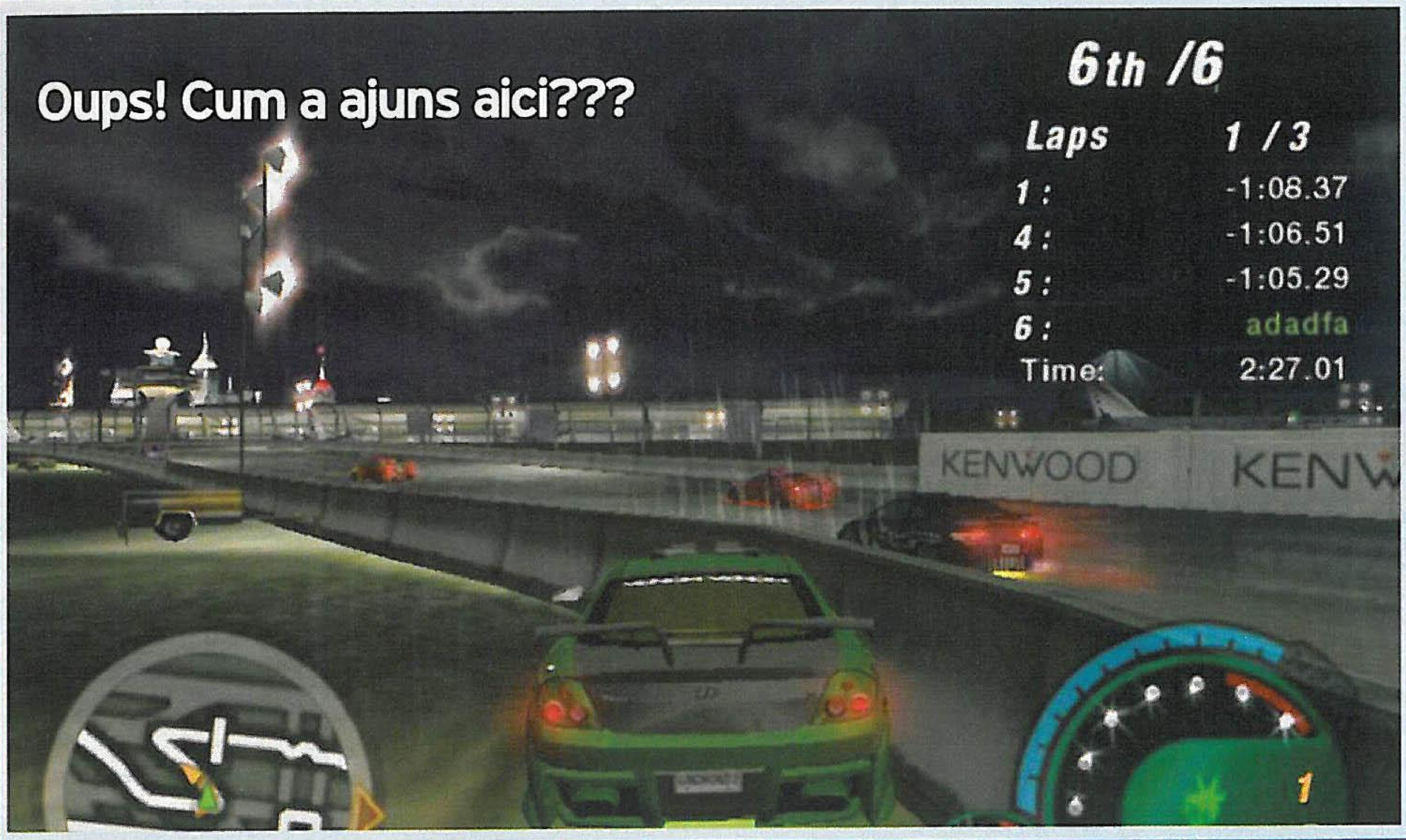


Adriane, deja ne măguleşti. Ne bucurăm foarte mult că-ţi place revista şi încercăm s-o facem din ce în ce mai bună, tocmai ca să fie pe placul vostru, al cititorilor. Şi noi considerăm **Prince of Persia: Warrior Within** un joc reuşit, dar ca autor al articolului, părerea mea e că nu va deveni o referinţă a genului, un reper cum zici tu. Din păcate, producătorii n-au reuşit să iasă în totalitate de sub umbra episodului trecut, **The Sand of Time** şi, din cauza controlului nu tocmai comod (datorită conversiei nu în totalitate reuşite), nu a reuşit să se impună. Dar rămâne un joc excelent, care merită jucat şi cumpărat original! Te aşteptăm să revii şi cu eventuale critici.

Am comandat un ATI Radeon 9600 PRO cu 128MB DDR de la o firmă fantomă. Am primit-o fără cutie, doar într-o pungă pe care scria RADEON 9600 PRO 128, cabluri, CD cu drivere, 2 CD-uri cu Hitman Contracts şi un CD cu PowerDVD... Placa e de culoare roşie are memorie XYNYX şi un cooler alb pe care scrie „POWERED BY ATI". După instalarea plăcii şi a driverelor am observat ca o detectează ca 9600 Series şi nu ca 9600 Pro. După ce am instalat Powerstrip-ul am observat că engine clock funcţionează la 399 şi memoria la 202(404). După câte sunt eu informat, Radeon 9600 Pro are engine-ul tactat la 400 MHz, iar memoria la 600. Vă rog să-mi daţi o explicaţie ce placă am, Pro sau NonPro? Şi cum trebuie să apară în Windows, ca 9600 Series sau ca 9600 Pro?

Ajutor Vă Rog!!!

Dragă anonimule situaţia ta nu este tocmai simplă. Există două posibilităţi. Prima ar fi cea optimistă: din cauza puzderiei de producători de plăci grafice, nu se mai poate verifica întotdeauna dacă sunt respectate specificaţiile originale ale lui ATi sau nVidia. Din această cauză pot apărea plăci no name, no face, no number care, chiar dacă poartă denumirea de Radeon 9600 Pro, sunt nişte simple plăci 9600. Descrierea pe care ai dat-o e mult prea comună (majoritatea plăcilor ATi sunt roşii), aşa că nu-mi pot da seama de cine a fost fabricată. Al doilea caz, nefericit, este că cineva te-a înşelat punându-ţi o simplă placă Radeon 9600 în punga unui 9600 Pro. Placa sigur nu este bulk, din moment ce ai primit la ea cabluri şi CD-uri. Şi dacă este retail, atunci ar fi trebuit să primeşti şi cutie la ea. Trebuie să te consulţi cu firma sau cu persoana de la care ai cumpărat placa, ca să te poţi convinge! Baftă!



Poz(n)a lunii

Concursul cu poze şi pozne merge mai departe. Cei care îl invidiază pe câştigătorul din acest număr - Costy - sunt invitaţi să facă proba umorului lor pentru viitorul număr. Costy dragă, pentru imaginea ta haioasă îţi vom acorda numărul pe aprilie/2005 al revistei noastre!

DESPRE TINE

Nume/Prenume: ____________

Adresa: Localitatea ________ Jud. ________ Str. ________ Nr. ____

Bl. ____ Ap. ____ Cod poştal: ______ Telefon/Mobil: ________ Data/luna/anul naşterii: ___/___/___

E-mail ____________

Specificaţi numărul membrilor familiei: ______ Venit/lună ________ Studii ________

Răspundeţi la întrebări şi expediaţi talonul până la 10 martie

CHESTIONAR PC Games 5 Fun martie/2005

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games 4 Fun?
☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ţi-au plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr ţi-au displăcut?

4. Ce sugestii ai?

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM?

6. Aş dori ca următoarele informaţii să fie adăugate testelor şi avanpremierelor:

7. Ce teme ai prefera să întâlneşti mai des în PC Games 4 Fun?

HARDWARE

8. Ce calculator foloseşti? (specifică marca, modelul, procesorul şi viteza în MHz)

9. Mă interesează următoarele componente:

CD

10. Ce sugestii ai?

YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):

FLASH

12. Se găseşte PC Games 4 Fun la chioşcul tău preferat?
☐ Da.
☐ Da, dar sunt puţine exemplare.
☐ Nu.

13. Cât eşti dispus să plăteşti pentru un joc de top original al cărui conţinut nu depăşeşte dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?
☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:
1.
2.
3.
4.
5.

15. Emisiunea TV preferată

16. Ce posturi de radio asculţi mai des?
1.
2.
3.

17. Ce reviste citeşti cel mai des în afară de PC Games 4 Fun?
1.
2.
3.

18. Ce cotidiene citeşti cel mai des?
☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Naţional ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?
☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pt. TV

20. Ai cumpăra o ediţia specială, lunară, cu un DVD în loc de două CD-uri?
☐ Da ☐ Nu

21. Pentru care trei jocuri îţi doreşti mai multe niveluri şi Mod-uri?
1.
2.
3.

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare

23. Pasiunea mea este

24. Formaţia muzicală preferată/cântăreţul preferat

TALON DE ABONAMENT

ABONAMENT PC Games cu 2CD ☐ 3 luni - 249.000 lei ☐ 6 luni - 497.000 lei ☐ 12 luni - 895.000 lei

ABONAMENT PC Games cu DVD ☐ 3 luni - 321.000 lei ☐ 6 luni - 642.000 lei ☐ 12 luni - 1.161.000 lei

Decupează talonul din revistă şi trimite-l într-un plic pe adresa redacţiei PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, judeţul Bihor.

Preţul abonamentului în sumă de ________ l-am achitat cu mandat nr. ________ pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 410326 ORADEA, judeţul Bihor.

Semnătura

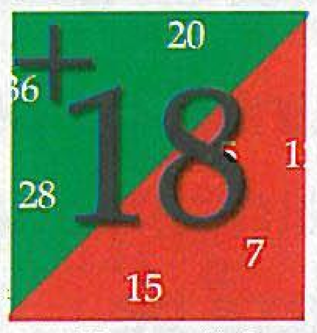
Caseta redacţională

Redactor-şef
Ciprian Corolianu



(Latin Ovar)
cipri@pcgames.ro

Redactor executiv
Mircea Marian



(Mortua rEst)
mircea@pcgames.ro

Redactor
Jácint Erdei



(Sith Bull)
jacint@pcgames.ro

Redactor
Paul Sărăţeanu



(Emil Ciocan)
paul@pcgames.ro

Redactor
Şerban Stokker



(Chiocobescu)
serban@pcgames.ro

Corectură
Liana Coroianu
(Half-Wife)

DTP
Alexoaie Ioan
(DuTiePişti)

CD-ROM/ Webmaster
Király Tamás
(webcastor)
webmaster@pcgames.ro

Director
Gabriela Puchianu

Director executiv
Alexandrina Peter
executiv@mediacontact.ro

DEPARTAMENT MARKETING-PUBLICITATE
RĂZVAN BELTECHI - tel: 0788.507.285
r.beltechi@mediacontact.ro
SÎNZIANA DEM - tel: 0788.343.942
s.dem@mediacontact.ro

Distribuţie
SC Media Contact Distribuţie SRL
Director distribuţie: Onica Dorin
tel.:0788.343.943
Director economic: Oana Noje
Belcin Ovidiu
Aurica Andreiu - tel: 0359.401.086
e-mail: distributie@mediacontact.ro
vanzari@mediacontact.ro

Contabilitate
Sanda Ias
financiar@mediacontact.ro

Consilier juridic
Ioana Cioară
e-mail: juridic@mediacontact.ro

Producţie CD- ROM:
SC Insert Media SRL - tel.: 0788.343.943

Producţie:
SC MEDIA CONTACT SRL – Oradea

Comenzi si abonamente:
Director: Ioana Andreea Pop,
Tel.0788.344.494 ; 0259.441.523
abonamente@mediacontact.ro

Expediţii:
Paul Mork
abonamente@mediacontact.ro

Reclamaţii:
e-mail: reclamatii@mediacontact.ro

Editor
SC MEDIA CONTACT srl

EDIŢIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 3 FEBRUARIE 2005

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea şi editează următoarele publicaţii: PC Games 4 Fun, My Computer, CD Forum, Auto Contact, Andrei, Star Kids, Noroceii, Alpha, Computer To Print, Matador, Security Magazin

Preşedinte: Dorel Puchianu

Adresa redacţiei
SC MEDIA CONTACT SRL
Oradea, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et.1
CP. 54 OP. 7, Oradea, cod 410094
tel.: 0259-441.523
e-mail:
pcgames@mediacontact.ro
redactie@pcgames.ro
homepage: www.pcgames.ro

Inserenţi

RDS	2
T3	5
Cerf 2005	7, 9, 11
Transilvania	19
MCOnet România	29
Best Distribution	39
PGL	57
MyComputer	78
Audiofon	85
Vireal	91
Benq	92

ISSN: 1454-9964



Nume/Prenume:
Adresa: Localitatea ____ Jud. ____ Str. ____ Nr. ____
Bl. ____ Ap. ____ Cod poştal: ____
Telefon/Mobil: ____ Data/luna/anul naşterii: ____ / ____ / ____
E-mail: ____
Specificaţi numărul membrilor familiei: ____ Venit/lună ____



PROFIL Ron Gilbert

Cel care la finele anilor '80 punea bazele jocurilor grafice de aventură, făcând posibilă ascensiunea studioului LucasArts spre culmile gloriei demult apuse, **are astăzi o viziune cât se poate de sumbră asupra genului, afirmând în repetate rânduri: "Adventure Games are officially dead".**

Studioul LucasArts (ex-Lucasfilm Games) a fost fără îndoială un deschizător de drumuri pentru genul Adventure, din momentul în care Ron Gilbert a revoluţionat jocurile clasice de aventură în mod text, prin eliminarea acelei enervante linii de comandă. La doar vreun an de la angajare, Ron i-a convins pe mai-marii de la Lucas să-i acorde postul de designer la primul său proiect: **Maniac Mansion**, pentru care a dezvoltat celebrul engine SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion) – acesta devenind nucleul fiecărui Adventure creat ulterior de studioul Lucas. Cu SCUMM-ul într-o mână şi cu o grămadă de idei jucăuşe în cealaltă, Ron şi-a câştigat rapid celebritatea, odată cu apariţia lui **Indiana Jones and The Last Crusade** şi a hilarului **Monkey Island**, cu inconfundabilul său anti-erou Guybrush Threepwood. De curiozitate, l-am întrebat recent ce amintiri plăcute are din perioada aceea şi care sunt jocurile sale preferate, iar el ne-a răspuns cam aşa:

"Probabil zilele de început, dinainte să mă apuc de ***Maniac Mansion****. Eram într-un loc incredibil, alături de cei mai isteţi oameni pe care îi văzusem până atunci. Am învăţat atât de multe, plus că m-am întâlnit de câteva ori cu George [Lucas] şi cu alte celebrităţi; dar asta se uită repede.*

Dintre jocurile la care am lucrat, ***Maniac Mansion*** *va ocupa mereu un loc special în inima mea. A fost primul joc de aventură creat de mine, şi m-am simţit foarte bine învăţând lucruri noi. Îmi plăcea mai ales că puteam trece de la un personaj la altul; asta era o chestie complet nouă, ca să nu mai spun că scăpasem de parser. [analizorul textului introdus în vechea linie de comandă]*

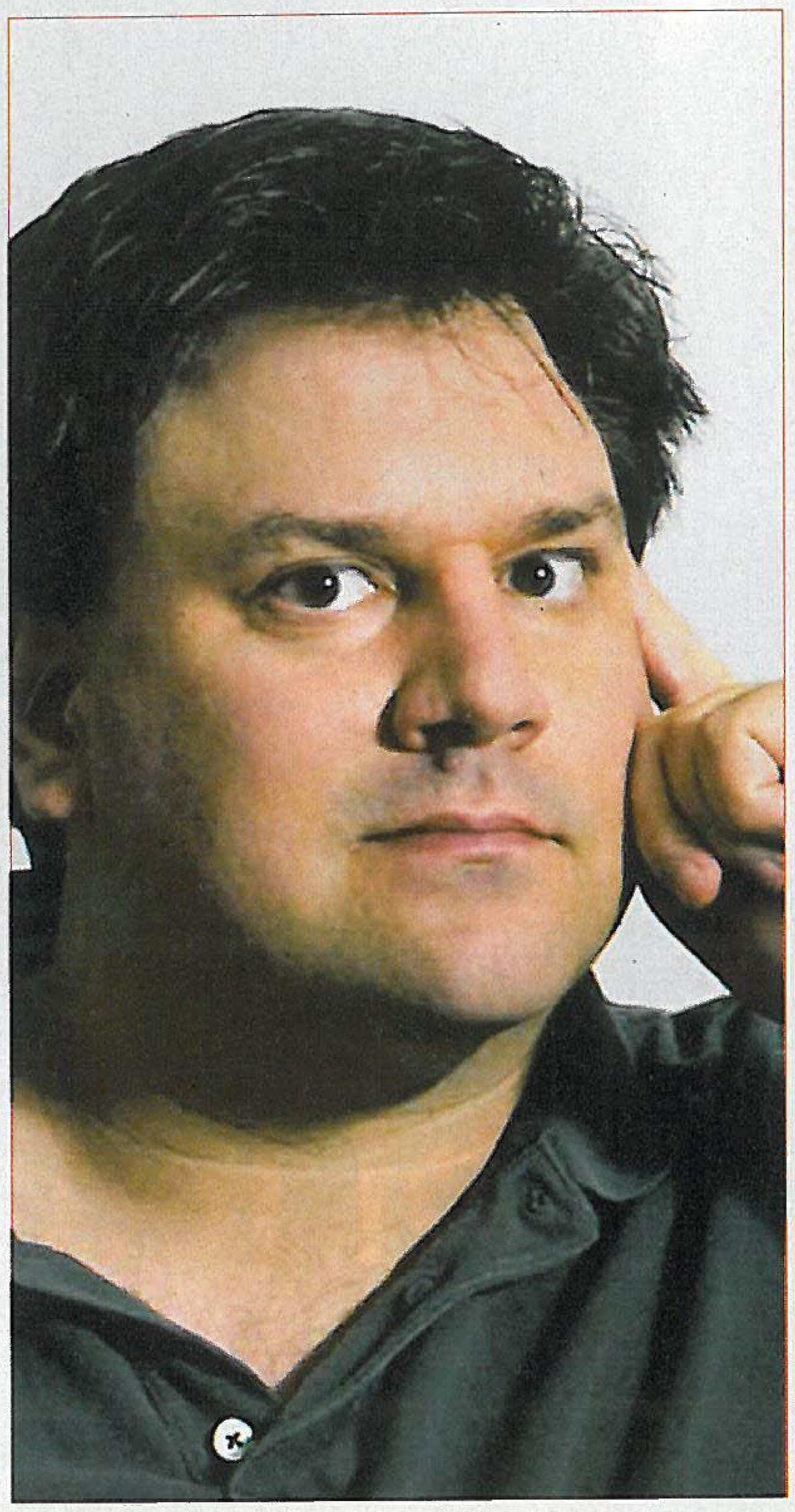
Înainte să fac ***Manaic Mansion****, multă vreme am jucat* ***Kings Quest 1*** *şi mi-a plăcut (deşi frustrarea imensă pe care o aveam a fost chiar cea care m-a determinat să mă apuc de* ***Maniac Mansion****). Însă jocul de aventură care mi-a plăcut cel mai mult cred că ar fi originalul Adventure. Era simplu şi curat. Şi oarecum ironic, din moment ce nu avea nici o poveste, doar câteva puzzle-uri."*



Revenind la Lucas', următoarele două jocuri, **Monkey Island** 2 şi **Day of the Tentacle** au fost la rândul lor extrem de îndrăgite, dar asta nu l-a oprit pe Ron să părăsească studioul în 1992 şi să-şi fondeze propria sa companie, Humongous Entertainment. Aici s-a dedicat o vreme joculeţelor pentru copii, iar în 1995 a pus bazele studioului Cavedog unde, cu ajutorul lui Chris Taylor, a scos una dintre cele mai tari strategii făcute vreodată: **Total Annihilation.** Tot atunci a început să lucreze şi la proiectul **Good & Evil** (jocul cu "boi albaştri"), însă acesta nu a mai văzut lumina zilei. În 2000, şefii de la GT Interactive au închis studioul Cavedog, retezând astfel şi celelalte proiecte ambiţioase la care se mai lucra (**Elysium** şi **Amen**).

De atunci, Ron a mai pornit o companie numită Hulabee, iar mai nou îşi face de cap pe site-ul său personal *www.grumpygamer.com*, unde comentează starea jalnică a industriei de gaming. Cât despre planurile sale de viitor, ne-a mai spus doar atât: *"În afară de câteva proiecte personale minore, am început să mă gândesc la un fel de RPG ciudat, cu un stil artistic mai straniu (...), dar va fi al naibii de distractiv."*

CHIOCOBESCU
serban@pcgames.ro



COMPANII

LucasArts (1984-1992)
Humongous Entertainment (1992-2000)
Cavedog Entertainmen (1995-2000)
Hulabee Entertainment (2001-2002)

JOCURI

Maniac Mansion (1987)
Zak McKracken (1988)
Indiana Jones and The Last Crusade (1989)
The Secret of Monkey Island (1990)
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991)
Putt-Putt Joins the Parade (1992)
Fatty Bear's Birthday Surprise (1993)
Day of the Tentacle (1993)
Putt-Putt Saves the Zoo (1995)
Freddi Fish (1995)
Total Annihilation (1997)
Total Annihilation: The Core Contingency (1998)
Total Annihilation: Kingdoms (1999)

PROIECTE

"un RPG ciudat"...



S.T.A.L.K.E.R.: Shadows of Cernobyl

Ați auzit cumva de **S.T.A.L.K.E.R.**? Sigur, dom'le, jocul care trebuie să apară anul acesta în mai și care a fost anunțat prin septembrie 2003! După cei doi profeți ai anului trecut (**Doom 3** și **Half-Life 2**), de la care toată lumea aștepta mântuirea genului FPS, suflarea gameristică a rămas cam șifonată și cu foamea-n glandă după „jocul perfect", FPS-ul care să te prindă în mreje și să-ți dea lovitura de grație și așa precarei tale vieți sociale! Marile speranțe au migrat către acest **S.T.A.L.K.E.R.**, care a devenit astfel noua Mecca pentru milioane de jucători... și jurnaliști (mai mult sau mai puțin totali). Unii dintre aceștia s-au dus chiar la Cernobyl, să viziteze situ' (din fericire, dezafectat), probabil ca să facă corp comun cu natura radioactivă ambientală. Cert este că multă lume folosește din ce în ce mai des ingenioasa expresie "S.T.A.L.K.E.R. rulez"!

Ok, recunosc smerit: jocul celor de la GSC GameWorld se anunță maiestos și la nivel grafic, și sub aspectul gameplay-ului.

Un rezumat scenaristic pentru chiulangii. Închideți ochii și imaginați-vă că vă aflați la Cernobyl, în anul de grație 2012. Se pare că s-a cam împuțit brânza prin zonă, pentru că în ultima vreme se manifestă tot soiul de activități anormale, paranormale, la limita imposibilului, accentuate de petrecerea unui incident misterios în anul 2006. O lumină puternică și-a făcut apariția... Ce să fie? Ce să fie? Să fie o nouă explozie a reactorului nuclear care a fost, totuși, sufocat de o imensă placă de beton? Să fie o invazie extraterestră? O beție în masă? Globalizarea? Nimeni nu poate răspunde acestor întrebări legitime, pentru că perimetrul a fost înțesat cu militari. În acest decor lugubru și puțin primitor vei intra tu în scenă. Vei fi... Stalker. Novice și fără de experiență, te trezești în fața unui bătrân, cunoscut sub numele de „The Dealer". Dilărul hălăduiește pe sub pământ, într-un fel de buncăr și de la el vei primi informațiile esențiale. Ai diferite opțiuni de dialog și nu trebuie să uiți niciodată că îi ești dator până peste cap. Din moment ce ți-a oferit ospitalitate, vei accepta prima misiune pe care ți-o va încredința. Informațiile sunt stocate și actualizate în PDA-ul tău, care poate fi consultat în orice moment. Misiuni, contracte, caracteristici principale ale diferitelor specii, ehm, pe cale de dispariție, detalii despre vecinătăți, totul este stocat în prețiosul instrument. O economie paralelă s-a dezvoltat în zona dezafectată.

Inspirându-se din locurile reale, care sunt reproduse aproape identic, harta jocului se întinde pe aproape 30 km². Va trebui să descoperi artefacte, care apar deseori în apropierea unei surse de energie neidentificate, pe care urmează să le vinzi Dilărului în schimbul unor sume de bani. Între Stalkeri se va încropi un adevărat comerț, unii urmând să acționeze în bande și faima fiecăruia va avea importanță în desfășurarea jocului. Dacă ucizi fiecare Stalker pe care-l întâlnești, îți forjezi o reputație solidă de killer. Toate aceste detalii vor fi introduse în PDA. Vei avea la dispoziție vreo 30 de arme și șase vehicule (inclusiv mândria Estului – Lada!). Reacțiile animalelor și ale oamenilor cu care te intersectezi nu sunt scriptate, efectul surprizei și reflexele urmând să fie cele mai importante. Trebuie să fii pe fază în orice secundă și să intri în armonie (din când în când) cu câte-o dușcă generoasă de vodka, băutură magică, care are reputația de antidot al efectelor radiațiilor.

Totuși, în ciuda unor calități incontestabile, **S.T.A.L.K.E.R.** apare și azi ca



IA TE UITĂ! Ce minunăție de cazane... dacă trag în ele, nu-mi pică oare niște vodkă?

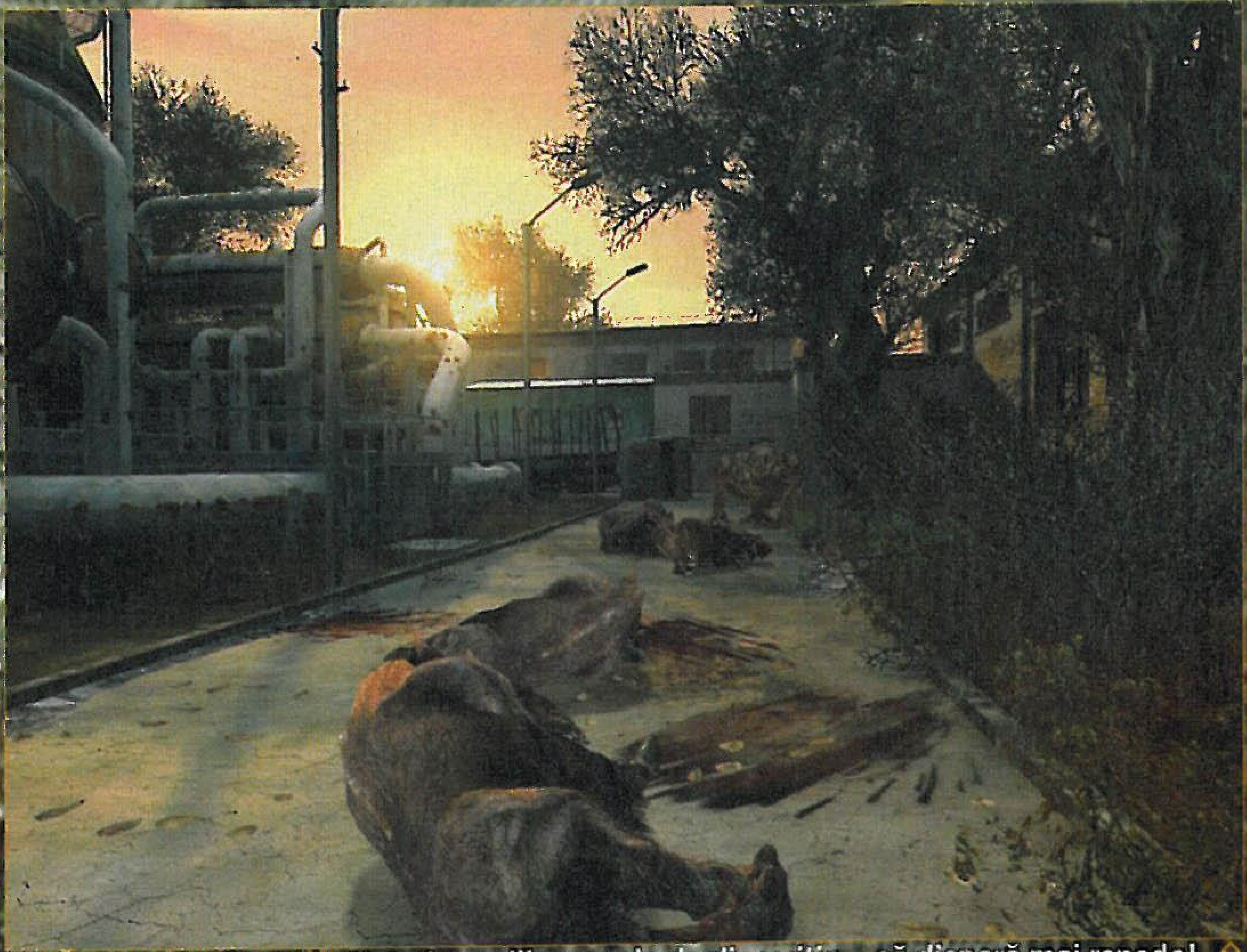




ĂȘTIA SUNT CU MINE sau împotriva mea? Dacă am ști mai multe despre story...

PARCĂ AI FI ACOLO! Pe câți o să-i mai cuprindă oare greața sindromului Half-Life2?





MĂI, ANIMAL PLANET! Ajutați speciile pe cale de dispariție... să dispară mai repede!





un fel de şantier experimental şi nu poţi să nu-ţi pui o mulţime de întrebări care se referă la gameplay. Ştim bine că, la ultimul E3, **S.T.A.L.K.E.R.** şi-a ascuns cu o remarcabilă pudoare întregul gameplay, tot ceea ce am văzut fiind apă de ploaie în comparaţie cu promisiunile mesianice ale celor de la GSC Gameworld. Timpul a trecut şi **S.T.A.L.K.E.R.** nu pare să fi devenit mai libertin din acest punct de vedere. Noutăţile sunt şi puţine şi sărace, mai mult, sunt asfixiate de mirosul rânced al necunoaşterii. Din păcate, încă nu am reuşit să deflorăm posibilităţile mai clasice ale jocului, cum sunt quest-urile, harta sau enciclopedia obiectelor recoltate de pe teren.

Producătorii ne asigură că stau cu burta pe problema AI-ului, numit Artificial Life de către ucraineni, care permite animalelor să se ia la bătaie de cum se întâlnesc. Militarii care patrulează dau şi ei dovadă de exces de zel şi trag în tine imediat ce li se iveşte ocazia; ah, ţintesc al naibii de bine! Fiecare NPC îşi duce viaţa cum vrea el, ceea ce poate fi o armă cu două tăişuri, pentru că te poţi simţi însingurat în vagabondările tale dintr-o locaţie în alta, în căutare de acţiune. Partea tehnică nu ne mai dă fiori ca anul trecut; totuşi, nu poţi să rămâi stană de piatră în faţa level design-ului, plin de detalii şi pare-se vaccinat de orice formă de repetiţie pe ariile jocului. Muncă de chinez bătrân, cu atât mai mult cu cât condiţiile meteo şi ciclul zi/noapte întăresc considerabil imersiunea în joc. Referitor la timpii de loading, lucrurile sunt clare: streaming-ul nu a fost reţinut ca soluţie viabilă, aşa că zona de 30 km² a fost împărţită în „mici" zone.

O întrebare rămâne mai fierbinte ca niciodată: va apărea **S.T.A.L.K.E.R.** în luna M.A.I. 2.0.0.5.? NU! Producătorii au anunţat recent că nu îl pot termina până atunci şi că va apărea... când va apărea!

Cred că dau o fugă până la Kiev. Aţi auzit că un pahar de vodkă costă un euro? Ce-a ajuns şi Ukraina, dom'le!

LATIN OVAR

cipri@pcgames.ro





INTERVIU

Hitman: Blood Money

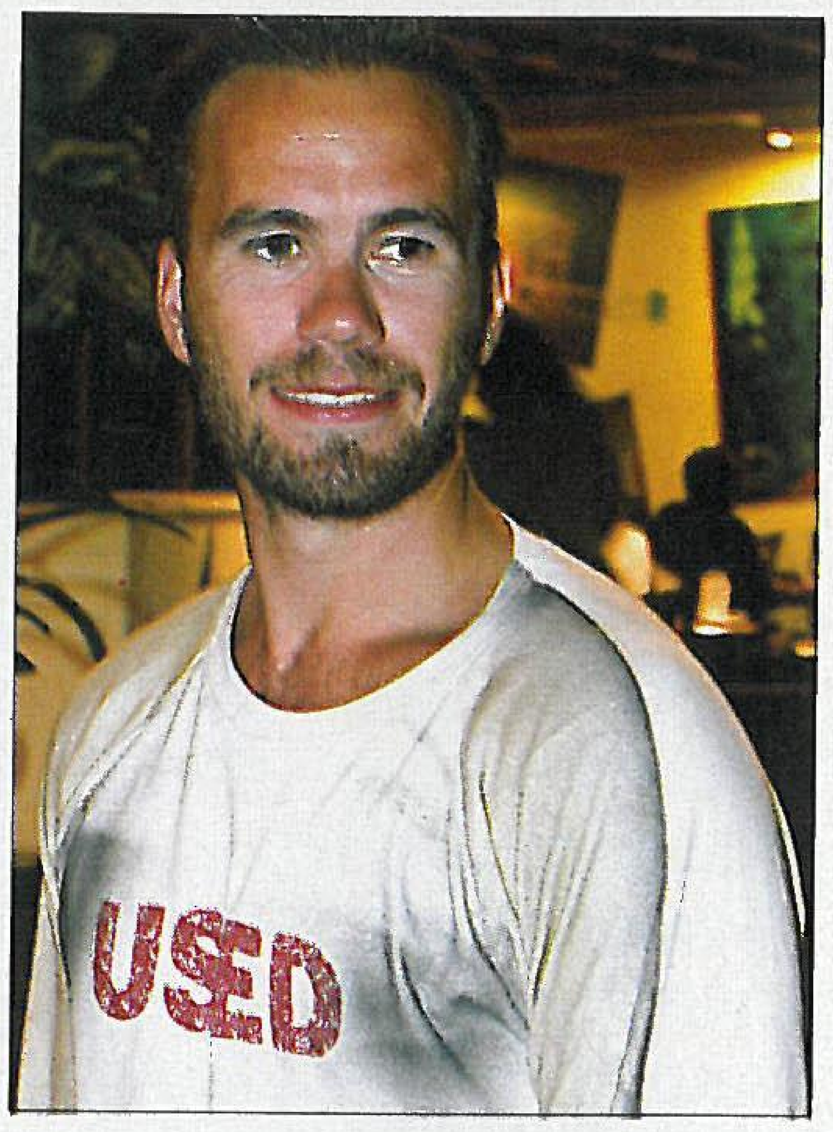
DATE

Producător
IO Interactive

Publisher
Eidos

Termen
Primăvara 2005

Interviu cu Rasmus Hoengaard, Game Director la IO Interactive pentru jocul Hitman: Blood Money.



De ce e plătit Hitman?

Pentru că e o parte esenţială a ceea ce înseamnă să fii un "hitman". Plus că ne permite să folosim treaba asta şi în gameplay.

Cum îţi câştigi banii?

Îi câştigi prin omorârea ţintelor primite. Totodată, fiecare nivel îţi va oferi câteva ocazii de a câştiga nişte bani în plus, dar şi de a-i pierde. Banii vor putea fi folosiţi apoi în diverse scopuri, inclusiv pentru a-ţi "şterge" urmele.

În ce fel va oferi funcţia "Blood Money" o experienţă nouă de gameplay celor care au mai jucat Hitman: Silent Assassin şi Hitman: Contracts?

Îţi permite să-ţi personalizezi stilul de joc, în funcţie de modul în care alegi să-ţi cheltuieşti banii. Îi vei da pe toţi doar pe echipamente? Sau n-ar trebui să-ţi pui şi câţiva deoparte, să ai cu ce să cureţi o "treabă" făcută de mântuială, pentru a nu fi prins mai târziu? Astea sunt dilemele cu care se zbate fiecare hitman profesionist.

Care arme pot fi modificate şi în ce fel?

Avem un arsenal "de bază" care va include un număr mare de upgrade-uri (pentru precizie, putere sau capacitate, ca să amintesc doar o parte).

Care ar fi acum arma ta modificată preferată?

Păi, încă nu ştiu exact, dar îmi imaginez că mi-ar plăcea un M4A1 pe care să-l adaptez mai mult pentru sniping şi să obţin astfel o armă foarte versatilă. Deşi asta e doar părerea mea de moment – s-ar putea schimba :)

Pe lângă modificarea lor, vei mai putea şi acum să aduni arme? ("să colecţionezi arme"?)

Da, încă vei mai putea aduna foarte multe arme. Jocul include o mulţime de alte obiecte, în afara setului de bază modificabil, toate urmând să aibă niveluri variate de "letalitate".

Dacă, de exemplu, un jucător a fost foarte discret în misiunile de la început, cum vor reacţiona NPC-urile mai târziu în joc – comparativ cu felul în care ar reacţiona dacă jucătorul ar fi fost din start un "criminal în masă"?

Dacă execuţiile tale sunt prea "publice", normal că oamenii vor fi foarte alerţi în preajma ta. Dar dacă fiecare dintre crimele tale a fost clasată drept moarte accidentală, atunci vei fi considerat un tip normal şi vei putea inspecta peisajul fără prea mari probleme. Oricum va trebui să te apropii de ţintă (de obicei bine păzită), dar fiind un anonim totul va fi mai calm în jurul tău. Evident, asta până începi partea cu lichidarea... Dar chiar şi atunci, banii îţi vor oferi o ocazie extraordinară de a-ţi acoperi urmele lăsate.

Crezi că sistemul acesta va pedepsi jucătorii începători?

Din contră: sistemul Bood Money a fost creat pentru a fi siguri că toţi novicii vor avea parte de o experienţă de joc la fel de bogată, ca şi ceilalţi jucători.

www.hitman.com









DATE

Producător
Digital Illusions

Publisher
Electronic Arts

Termen
Trim. III 2005

Battlefield 2

Aveţi idee câte exemplare au fost vândute din **Battlefield 1942** în lume? Trei milioane! Este jocul care a înnebunit milioane de oameni în întreaga lume, atât prin realizarea tehnică ireproşabilă, cât şi prin noutăţile pe care le aducea în genul FPS. Odată cu **Battlefield 2** însă, nu ne mai necăjeşte nimeni cu lupte prin Europa sau Pacific în timpul WW II sau prin jungla vietnameză, ci ne aflăm taman în perioada actuală, cea a ameninţării pe care o reprezintă Orientul Mijlociu. **Battlefield** se întoarce astfel cosmetizat, într-o versiune de „război modern", în care se confruntă două forţe, US Army şi mai greu identificabila „Coaliţie a Orientului Mijlociu.

Cum marea inovaţie în domeniul jocurilor video din ultimii ani este implementarea de engine-uri fizice puternice, acest fapt a dus şi la dezvoltarea gameplay-ului joacelor „de multiplayer". Dacă credeţi că aţi văzut câte ceva în modurile multi de **Far Cry** şi **Half-Life 2**, atunci vă asigur că încă nu am văzut nimic! Imaginaţi-vă posibilităţile lui **Battlefield 2**, care prezice până la 100 de jucători per server, cu câmpuri de bătălie enorme şi distractive în acelaşi timp, pline de clădiri şi de poduri numai bune de ras de pe suprafaţa jocului într-o nebunie de explozii realiste. Modelele soldaţilor rămân foarte detaliate, fiecare parte a corpului fiind realizată în mod fotorealist. Başca, ne vom putea personaliza soldaţii sau echipa cu un logo, care va apărea pe mijloacele de transport în care vom urca în timpul jocului. Pentru eroicele noastre fapte de arme vom câştiga medalii, pe care le vom putea păstra şi acumula în lădiţa de zestre. Despre noul stil de joc ni se dau asigurări că va fi mai „simulation" decât primul Battlefield, dar că nu ne va complica viaţa, mai mult chiar, vom simţi din nou acea vână Arcade care a făcut atât de accesibil primul **Battefield**. În timpul luptelor vom întâlni civili şi mai ales mijloace de transport civile, pe care le vom putea utiliza şi modifica în vehicule de luptă; în ceea ce priveşte simularea damage-ului, atunci când atingem un adversar în cap, acestuia îi va zbura casca sau, dacă va fi rănit la braţ, îşi va pierde arma... dar tot acest realism ne va aduce şi nouă o vulnerabilitate mai mare în faţa adversarilor. O altă noutate importantă este posibilitatea creării sau participării la luptă în echipe. De exemplu, dacă vom întâlni un tanc inamic va fi suficient să apăsăm o tastă şi soldatul nostru va comunica că a localizat monstrul de metal, care se va ilumina pe hartă şi va putea fi văzut de alţi membri ai team-ului: eh, comunicaţiile sunt importante pentru obţinerea victoriei de data aceasta.

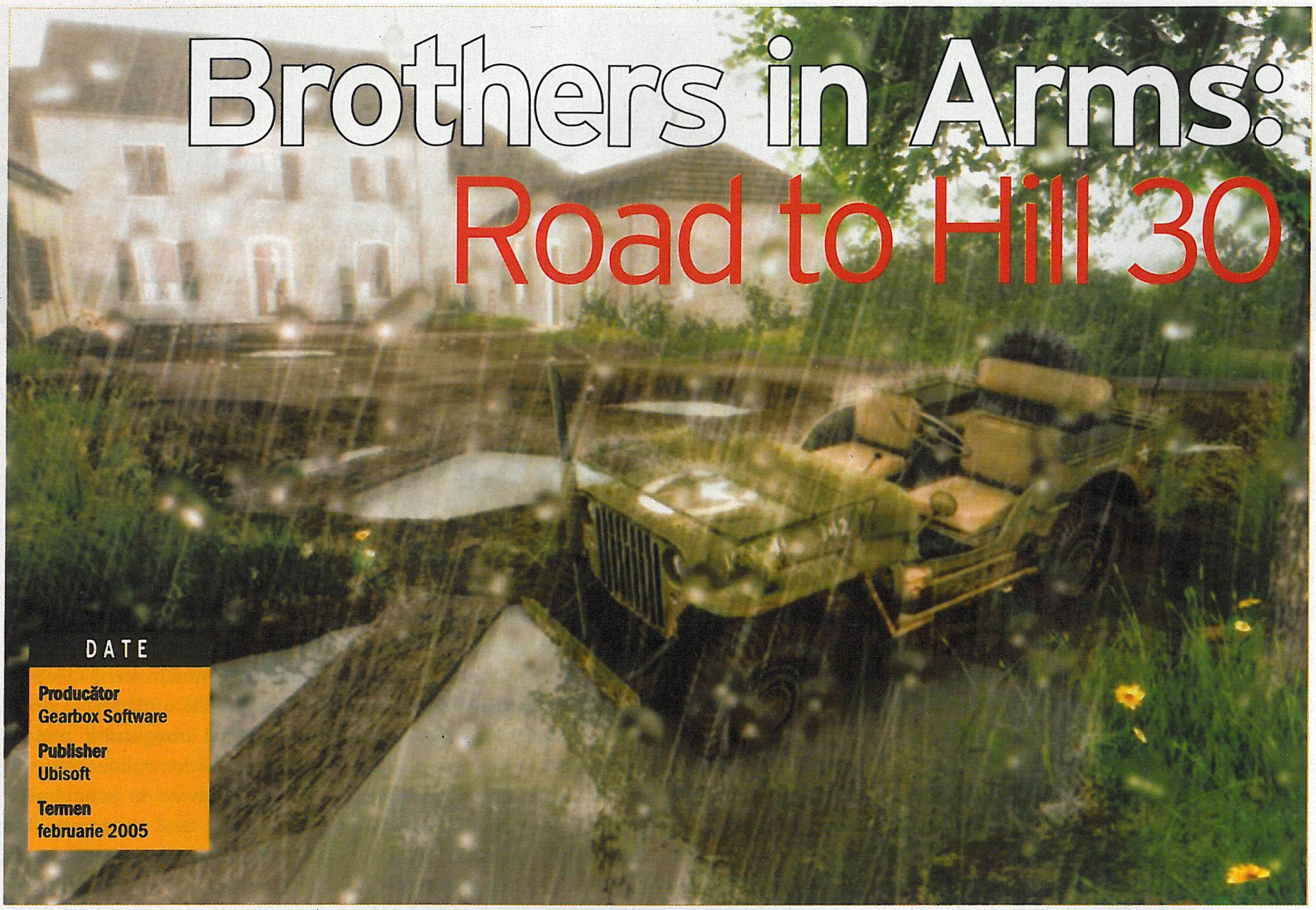
Cu un engine grafic de excepţie şi unul fizic care va calcula până şi mişcarea schijelor provocate de explozii, ne putem lesne imagina spectacolul la care vom participa în **Battlefield 2**. Să nu uit: aici intră în scenă ideea de Battlefield TV, o platformă dedicată special înregistrării replay-urilor partidelor online, care vor putea fi salvate în schimbul a câtiva megi, fiind chiar un mijloc foarte practic de identificare a cheat-erilor. În timpul rulării acestor filmuleţe, perspectiva va fi complet liberă, cu posibilitatea de a aprecia până şi poziţia proiectilelor blocate în zbor prin pauzarea filmului. Nebunie!

LATIN OVAR
cipri@pcgames.ro

www.eagames.com



Brothers in Arms: Road to Hill 30



DATE

Producător
Gearbox Software

Publisher
Ubisoft

Termen
februarie 2005

Cei care s-au interesat puţintel de istorie (vizionarea de trei sau patru ori a filmului Saving Private Ryan nu se pune la socoteală) ştiu că al Doilea Război Mondial nu a fost decis în 6 iunie 1944 pe plajele Normandiei. Câţiva americani au fost trimişi cu ceva timp înainte pentru a pregăti terenul trupelor. Aceştia erau paraşutiştii. Majoritatea dintre ei nu mai văzuseră un avion în viaţa lor şi s-au avântat în pântecele unui DC-3, plutind pe cerul unei ţări pe care sigur şi-ar fi dorit să o viziteze în alte condiţii.

Scopul lui **Brothers in Arms** este să te plaseze la comanda uneia dintre aceste unităţi de paraşutişti, pentru a te alătura restului trupelor care facilitează intrarea armatei americane în Hexagon. Vei răspunde la numele de „sarge" Baker, lider al Screaming Eagles. Nimic nou până acum, nu-i aşa? Aşa o fi, dar, marea noutate pe care o poartă în raniţă **Brothers in Arms** este că vei deveni lider al companiei în toată puterea cuvântului. Vei avea în subordine două echipe pe care va trebui să le conduci cu o mână de fier în timp real şi din perspectivă first person. Principiul este relativ simplu: de o parte ai, o echipă de asalt, antrenată pentru lupta de la apropiere, fiind înarmată cu mitraliere de asalt, şi, de cealaltă parte, o echipă mai defensivă, axată mai degrabă pe eliminarea adversarilor îndepărtaţi, cu ajutorul sniperi-lor, mai lentă şi mai puţin eficace în lupta de aproape. Aceste două team-uri vor putea fi comandate prin manete pe PS2 şi prin clic dreapta al mouse-ului în versiunea PC. Atunci când apeşi butonul respectiv, pe ecran apare un cursor cu care alegi locul în care vrei ca echipa selectată să atace, să se ascundă sau să te acopere. Vor mai fi disponibile şi alte comenzi ca regruparea sau spargerea rândurilor în cazul



IOANE, ADĂ bazuka aia odată că deja îmi pot aprinde ţigara de la ţeva mitralierei!

unor situaţii delicate. Scena de început în care îţi vezi echipa sosind în toiul campaniei din Normandia este impresionantă. După ce te-ai paraşutat şi ai evitat, mai exact ai avut bafta să nu fii lovit de rafalele de DCA germane, aterizezi într-o vâlcea, scufundată într-un întuneric total. Ritmul respiraţiei ţi se accelerează şi urlete ca din gură de şarpe te fulgerează din împrejurimi. Îţi îngheaţă sângele în vine: asta da intrare în pielea personajului, un tip ca oricare altul, dar unul care trebui să-şi conducă oamenii într-un ambient pe care nu-l cunoaşte. După modelul realizării serialului HBO „Band of Brothers" şi **Brothers in Arms** este ca o revenire în trecut, echipa de la Gearbox Software folosind inclusiv montaje fotografice de epocă. Clişeele sunt tăiate pe diagonală şi lipite de imaginile din joc. Imaginea astfel obţinută se potriveşte aproape perfect! Fotografiile în cauză reprezintă clădiri din acea perioadă, drumuri şi sate, totul este reconstituit în cel mai mic detaliu, impresionant!



WAZZZAAAA'! Watching the instruction, havin' a Bud... True... True... Băgaţi mare, răcanilor nu plângeţi ca babele reumatice!

Periplul tău în această lume a războiului va dura opt zile şi va începe cu câteva zile înainte de debarcarea din 6 iunie 1944. Va trebui să îndeplineşti diferite misiuni, cum ar fi să ajungi la Carentan, să ocupi cutare sau cutare poziţie strategică a armatei germane sau să organizezi o frumuseţe de ambuscadă pentru trupele teutone. Arsenalul tău va fi demn de marile muzee militare: mitraliere grele cu timpi de încărcare eterni, mitraliere uşoare, tancuri înarmate cu mitraliere de calibrul unei mingi de tenis. Toate aceste arme sunt utilizabile şi le vei putea culege chiar de pe cadavrele soldaţilor aliaţi sau germani. Chiar dacă realismul pare password-ul echipei de la Gearbox Software, băieţii şi-au mai temperat elanul, ca să nu ajungem să ne luăm tensiunea la fiecare cinci minute de joc. Exemplul cel mai elocvent, tancurile. În timpul unei conferinţe de presă, colonelul Paul Antal (consilier militar pentru Band of Brothers) povestea cum că, timp de câţiva ani a condus o companie de blindate, ceea ce îi dă dreptul să afirme că nimic nu poate fi mai periculos pe teren decât un tanc. Eh, toţi cei care au făcut armata la artilerie uşoară pot să vă spună că este îngrozitor să nu nimereşti un tanc din prima: în câteva secunde e lângă tine şi... pleosc, ai şanse să devii poster! Ah, sciatica asta, reumatismul, bătrâneţea... las' că vorbim altădată despre armată! Din fericire, trupa de la Gearbox Software, contrar altor producători, a înţeles că realismul excesiv este dăunător în jocuri şi a diminuat caracterul indestructibil al monştrilor de oţel. Şi rănile pe care le vom suferi ne vor permite să continuăm lupta fără prea multe bătăi de cap, mă rog, dacă nu sunt într-atât de grave încât ne dăm cu fundul de pământ urlând: Mediiiiic! F***'n mediiiiic!

Ca să închei şi să nu fac spoiler din tot articolul acesta, vă mai spun că Ubisoft ne anunţă vreo 15 ore de joc, cel puţin pentru cei care au înţeles că strategia şi tactica sunt mult mai importante decât asaltul în plin.

LATIN OVAR
cipri@pcgames.ro



HAIDEŢI FRAŢILOR că începe parastasul şi trebuie să facem spiritsm cu masa!



DOUĂ CONIACE, TE ROG! Da' să fie din alea franţuzeşti că, n-am venit aici pe degeaba

DATE

Producător
Ensemble Studios

Publisher
Microsoft

Termen
2005

Age of Empires III

A venit şi rândul ultimului mare RTS clasic să dea uitării sprite-urile mişcătoare şi să avanseze cu încredere în epoca graficii 3D, cu-ale sale lumini dinamice, texturi multiple şi animaţii complexe. **Prin noul Age of Empires III, Ensemble promite un spectacol vizual şi strategic de zile mari, de care să ne aducem aminte până la adânci bătrâneţe... sau măcar până la următorul Age of...**

Unii ar putea argumenta că **Age of Mythology** a fost, de fapt, jocul care a elevat seria studioului Ensemble în rândul RTS-urilor 3D. Dar, aşa cum afirmaseră mai demult chiar producătorii, **Age of Mythology** a fost "altceva": un pretext pentru introducerea elementelor fantastice la care visaseră, dar care nu-şi aveau locul într-o serie istorică precum **Age of Empires**, şi-n acelaşi timp o ocazie ideală de a-şi încerca norocul cu primul lor engine grafic 3D. Şi noroc au avut! Totuşi, faptul că rezultatul a fost un nou RTS de excepţie, nu i-a împiedicat pe fanii **AoE** să viseze în continuare la ziua în care seria lor va accede la distinsul rang de trilogie.

Oameni buni, ziua aceea se apropie mai repede decât ne-am fi aşteptat! **Age of Empires III** se află în lucru de peste doi ani de zile, însă producătorii au tăcut mâlc şi au preferat să evite greşelile altora, de a-şi anunţa jocul cu trei ani înainte de lansare. Exact cât timp a mai rămas până la apariţia sa... greu de zis. Termenul dat de producători este "second half of 2005", deci putem presupune că e vorba despre perioada (premergătoare) sărbătorilor de iarnă; sau, într-o traducere ceva mai liberă, începutul lui 2006. Oricare se va dovedi a fi răspunsul, însă, ceea ce ne preocupă pe noi acum este altceva: cum va fi jocul în sine şi ce schimbări va aduce.

Pentru început, trebuie spus că **Age of Empires III** continuă taman de unde s-a terminat partea a doua a seriei, adică de la sfârşitul epocii medievale. E vremea primelor războaie cu flinte şi cu tunuri de artilerie. E vremea micilor revoluţii tehnologice şi a marilor revelaţii de peste ocean, când toată crema Europei se agita frenetic, încercând să pună mână pe bogăţiile noilor Indii şi pe delicioasele invenţii băştinaşe ("trei ţigări la zece mii, băiatu', trei ţigări la zece mii!"). E vremea descoperirii şi colonizării Americii!

Aşa cum primul **Age of Empires** ne-a dat şansa de a smulge omenirea din primitivism şi de a o împinge în epoca de glorie a regatelor antice sau cum în **Age of Kings** am ridicat castele impunătoare din dărâmăturile Imperiului Roman, tot aşa ne vom începe şi noua aventură de peste ocean: cu o colonie măruntă, într-un ţinut necunoscut, plin de pericole şi de triburi care vor încerca să ne ia apa (de foc); colonie pe care o vom transforma, cu timpul, într-o naţiune de temut. Dar spre deosebire de precursori, campania lui **Age of Empires III** nu va mai avea aceeaşi structură searbădă. Producătorii au aruncat o privire peste umăr şi au decis să includă în joc mai multe elemente narative şi de aventură, după ce reţeta similară adoptată în **Age of Mythology** s-a dovedit a fi un real succes printre fani. Asta înseamnă că ne aşteaptă o campanie mult mai captivantă, care va forţa pe alocuri limitele realităţii istorice şi le va călca nonşalant, pentru a obţine acel efect de "poveste de război".

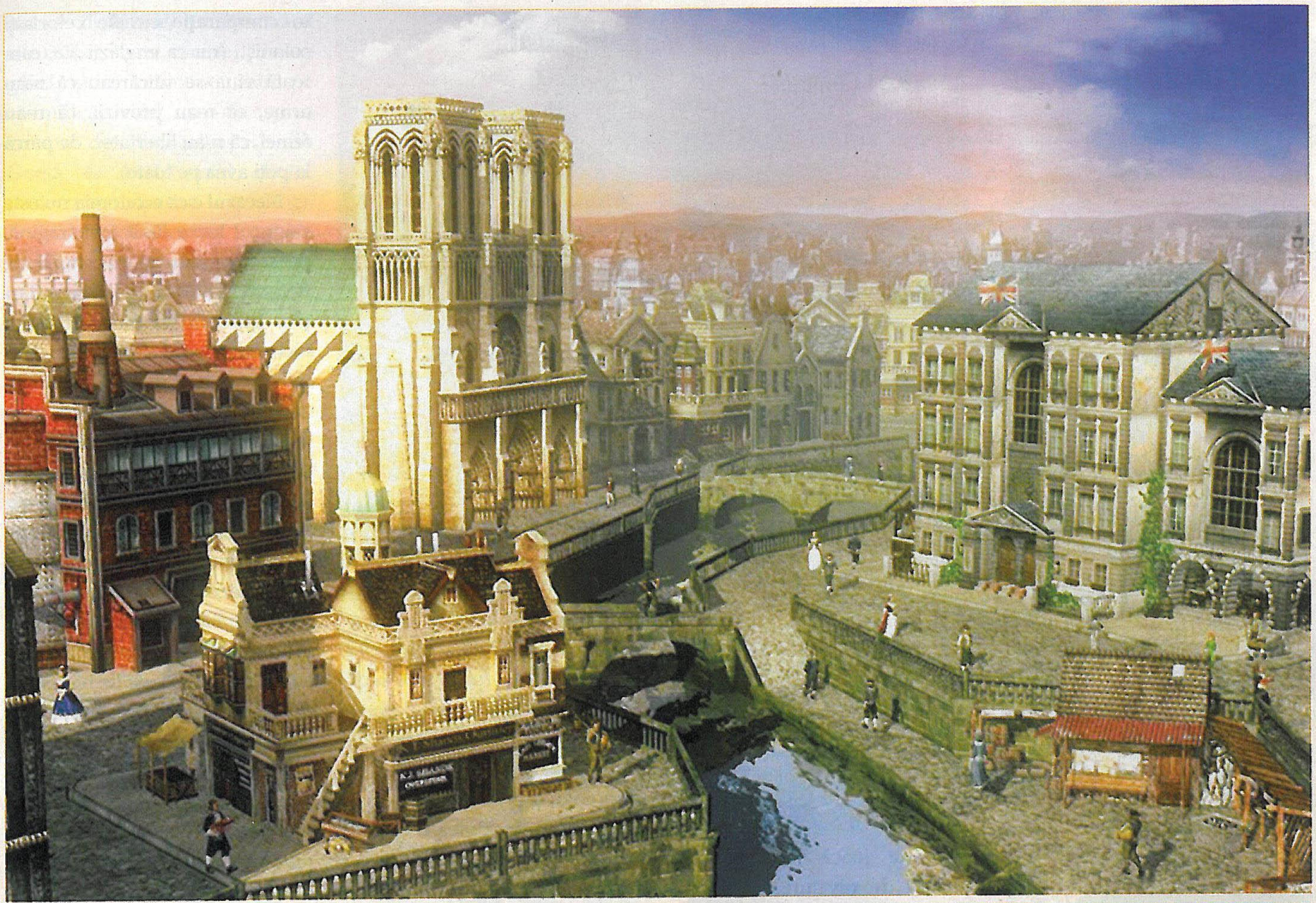
Perioada aleasă de Ensemble



CA ROMÂNII LA POSADA, englezii îşi întâmpină oaspeţii nepoftiţi cu cioace şi bolovani



A VENIT TRENUL şi nu-i gata calea ferată, unde-s "voluntarii" ăia chinezi? La treabă!



se situează cam între anii 1500-1850, şi, drept urmare, jocul ne va purta prin toate conflictele majore ale puterilor colonizatoare, continuând cu îmblânzirea vestului sălbatic, războaiele civile şi până în pragul epocii industriale. În total vor exista opt naţiuni, deşi pe moment au fost anunţate doar trei: Anglia, Franţa şi Spania. Printre celelalte, ne aşteptăm să mai fie inclusă şi Olanda, precum şi diverse triburi de indieni. Puterile europene vor fi diferenţiate clar din punct de vedere militar sau economic, ele urmând să reflecte superioritatea navală a Spaniei, abilitatea francezilor de a se alia cu triburile locale sau economia înfloritoare a englezilor.

Unităţile cu care vom începe vor fi practic cele de la sfârşitul lui **Age of Kings** – suliţaşi, cavaleri, arbaletieri sau vestiţii arcaşi britanici (Longbowmen). Cu timpul, "descoperirea" prafului de puşcă va duce la apariţia primelor arme de foc şi tunuri de artilerie, dar trebuie avut în vedere că acestea nu vor lua pe deplin locul unităţilor "melée" (o trupă de cavalerie înarmată cu săbii fiind la fel de periculoasă, şi spre sfârşitul jocului). De altfel, aşa cum au atras atenţia şi producătorii, nu puştile sunt cele care vor revoluţiona gameplay-ul – ci mai degrabă tunurile. Pentru prima oară, ele îşi vor depăşi condiţia de "maşini de asediu" şi vor juca un rol activ pe câmpul de luptă, fiind coşmarul oricărei trupe de infanterie, nu doar al clădirilor.

Ensemble a mai promis că luptele vor fi cu totul speciale şi din punct de vedere vizual. Engine-ul fizic "rag-doll" implementat va face posibile o droaie de situaţii tragi-comice, cu detaşamente întregi de infanterie luându-şi zborul în urma unei explozii de artilerie, rostogolindu-se apoi pe dealuri, agăţându-se de acoperişuri sau căzând direct în mare şi plutind agale în zare... ce



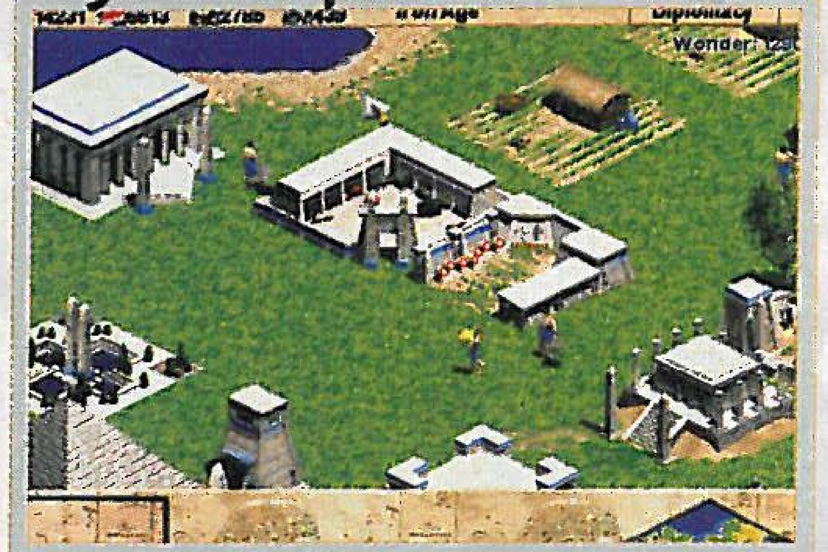
4 IULIE MUNCITORESC, cu parada militară defilând apatic spre cârciuma colonială



LA LUPTELE NAVALE vor lua parte un număr relativ mic de nave... Mic, da' hî!

Ensemble

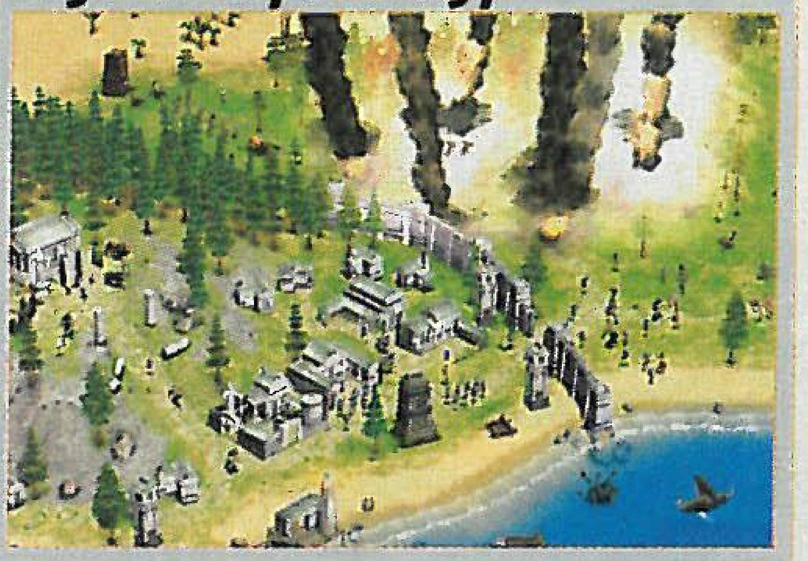
Age of Empires I



Age of Empires II



Age of Mythology



Age of Empires III



Americanii...

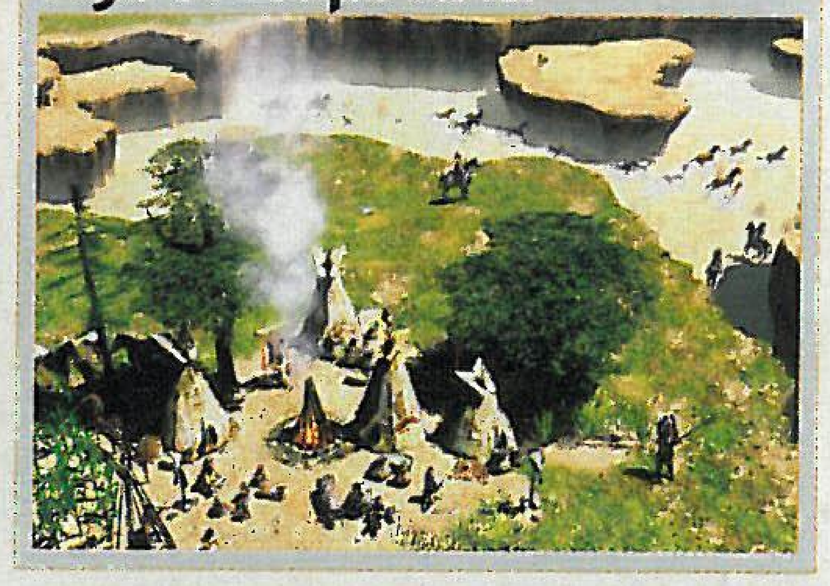
American Conquest



No Man's Land

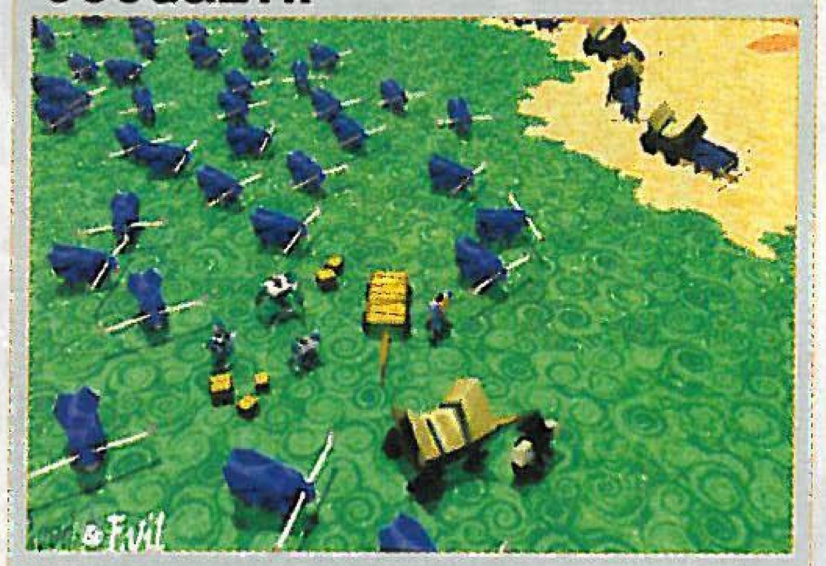


Age of Empires III

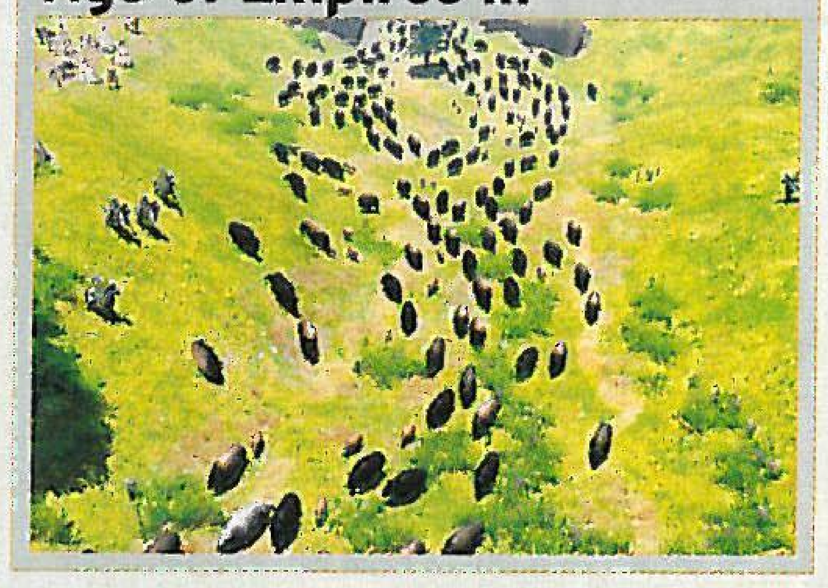


... şi boii

Good&Evil



Age of Empires III



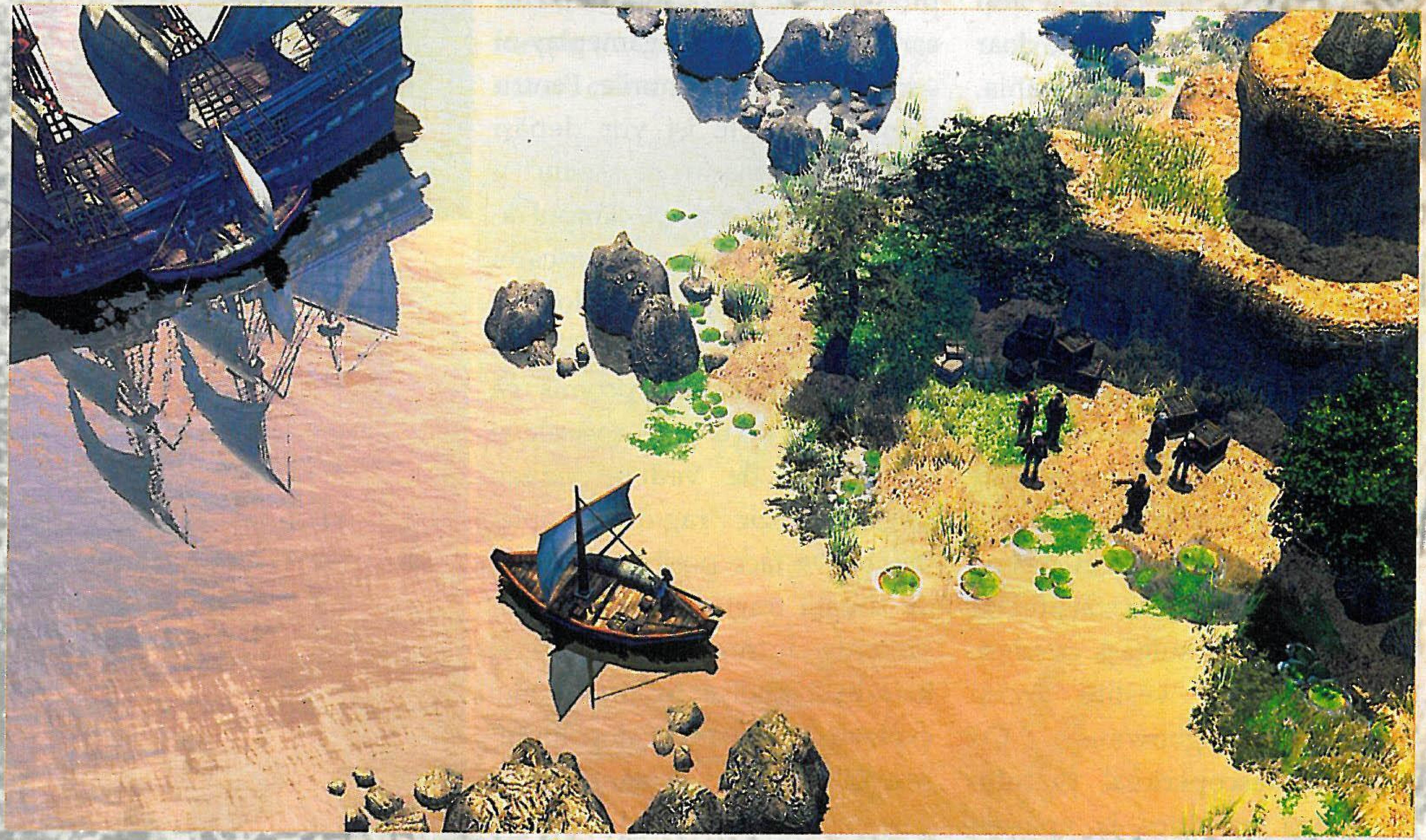
romantic! Mai mult decât atât, clădirile vor fi şi ele supuse pe deplin acestui model fizic complex, fiind posibil ca un turn de apărare, de pildă, să se prăbuşească peste unităţile din apropiere şi să le facă una cu pământul. Iar dacă mai punem la socoteală şi imensele nave de luptă, cu rafalele lor devastatoare, spectacolul e garantat!

Nu mai puţin remarcabilă este diversitatea peisajelor care ne vor încânta privirea, după cum o arată şi imaginile de până acum. Jocul ne va purta prin preerii întinse, păduri cu luminişuri şi căprioare, mlaştini "infestate" de crocodili (şi câte-o piele roşie mai îndrăzneaţă, trăgând de zor la vâsle), canioane prăfuite, munţi înzăpeziţi, zone fertile de coastă, arhipelaguri însorite – ce mai, un teren de joacă idilic pentru creatorii de niveluri. Va fi fără doar şi poate cea mai reuşită strategie cu cowboy şi indieni, dată fiind şi mediocritatea concurenţei din domeniu.

În plus, cu atâtea RTS-uri din ultima vreme axate orbeşte pe tactică, nu-i de mirare că aspectul economic al lui **Age of Empires III** se anunţă a fi la fel de interesant ca şi până acum. Noutatea este dată de aşa-zisul "Home Town" – un fel de sediu european al coloniei tale de peste ocean, având un rol pur economic. Aici vei cerceta diverse tehnologii care, odată descoperite, vor putea fi aplicate în toate misiunile ulterioare din colonie. Totodată, bunăstarea coloniei va fi strâns legată şi de proviziile pe care le vei primi de pe continentul european. Ne aşteptăm aşadar ca spaniolii să fie cea mai avantajată naţiune din punct de vedere eco-nomic, ajutoarele sosite de pe coastele iberice fiind ceva mai consistente, în comparaţie cu ale celorlalţi colonişti (nu ca englezii ăia, care toată ziua se văicăreau că n-au arme, că n-au provizii, că n-au femei, că n-au libertate... de parcă le poţi avea pe toate).

Necazul e că economia nu este singurul lucru lăsat în paragină, de către producătorii actuali de RTS-uri. Similară e şi situaţia hărţilor generate în mod aleatoriu, nici acestea nemaifiind un element standard al strategiilor din zilele noastre – cu toate că, dacă mai ţineţi minte, ele dădeau sarea şi piperul vechilor bătute *Skirmish*. Ei bine, Ensemble s-au declarat hotărâţi să revitalizeze acest concept şi să-i dedice o atenţie deosebită în **Age of Empires III**. Iar cu aşa o grafică, mai mult ca sigur vom avea ocazia să admirăm o puzderie de hărţi delicioase, dacă nu altfel, măcar sub aspect vizual.

De fapt, de ce să nu recunoaştem, grafica sa superbă este primul lucru care ne-a sărit în ochi şi ne-a topit retina de plăcere. Oricât de pornit ar fi cineva împotriva cadrului colonial în care va fi ambientat noul **AoE**, e imposibil să nu apreciezi bogăţia efectelor şi detaliilor din aceste prime screenshot-uri. Unităţile, clădirile, peisajele, fauna, toate arată excepţional! Ce mi-a în atras în mod special atenţia sunt turmele



COMOARA DIN INSULĂ... Sapă mai de zor, vere, că abia ce-am dezgropat o duzină de lăzi cu rachiu.

hrănite de bizoni, cai sălbatici şi alte rumegătoare, care se văd alergând prin canioane sau pe câmpiile aride (mi-au adus aminte de "boii albaştri" din **Good & Evil**, unul dintre proiectele defunctei Cavedog). Animalele sălbatice au jucat un rol important încă din primul **Age of Empires**, servind drept aperitiv pentru ciorbele de coacăze – sau ce creşteau prin boscheţii ăia, ori atacând ţăranii rătăciţi departe de ogor. Cam aşa ceva se prefigurează şi acum, iar, în plus, caii sălbatici ar putea servi drept obiect de dresaj şi mijloc de locomoţie pentru trupele de cavalerie... deşi asta e doar o presupunere. În orice caz, sper ca Ensemble să profite din plin de noua lor tehnologie şi să realizeze ceea ce şi-au propus din start: cel mai arătos joc de pe PC din toate timpurile. Şi o strategie pe măsură.

CHIOCOBESCU
serban@pcgames

LUAȚI DE-AICI, COLONIȘTI ÎMPUȚIȚI! Să vă-nvățați minte să ne mai aruncați peste bord bunătate de ceai!





Blitzkrieg II

Developer: Nival Interactive
Publisher: CDV Software
Termen: Trim. II 2005

Ruşii de la Nival se apropie în marş forţat de finalizarea lui **Blitzkrieg II**, un RTS ce promite să-şi copleşească fanii cu o avalanşă de elemente strategice profunde, aproape 300 de unităţi terestre, navale şi aeriene, precum şi cu o grafică bogată. În mare, jocul va acoperi cam toate teatrele de operaţiuni din WW2 (fiind incluse acum şi locaţii din Oceanul Pacific), de-a lungul a patru campanii flexibile – cu Aliaţii, Rusia şi, evident, Germania. Vei putea să-ţi alegi misiunile care crezi că ţi se potrivesc cel mai bine (axate pe folosirea blindatelor ori a avioanelor etc.) şi să avansezi în campanie aşa cum crezi de cuviinţă, chemând la momentul oportun întăririle disponibile şi folosindu-te de promoţiile câştigate pentru a-ţi consolida armata.



Civilization IV

Developer: Firaxis Games
Publisher: 2K Games (Take-Two)
Termen: Trim. IV 2005



Engine-ul său grafic 3D, ce va permite un zoom continuu de la perspectiva globală şi până la nivelul unui singur oraş sau grija acordată modului multiplayer (cu partide co-op şi hărţi generate aleatoriu) sunt doar câteva dintre lucrurile cu care se laudă viitorul **Civilization IV**, al baciului Sid Meier. Schimbările majore sunt aşteptate, desigur, la nivel de gameplay: religia va avea un rol important în joc, arborii tehnologici vor permite mai multe căi de cercetare a tehnologiilor de vârf, unităţile vor putea dobândi diverse specializări, iar vechile sisteme "unfun" (poluarea, corupţia) vor fi înlocuite cu altele care să necesite mai puţin micro-management – cum ar fi noul sistem de "sănătate", cu implicaţiile sale mai mult sau mai puţin evidente.

Empire Earth II

Developer: Mad Doc Software
Publisher: Vivendi
Termen: Trim. II 2005

Departe de a fi o concurenţă directă la adresa lui **Age of Empires III**, sequel-ul **Empire Earth II** se vrea a fi totuşi o reeditare a succesului primei părţi. Cadrul său istoric va urma şi de data asta modelul "da capo al fine", jucătorul pornind din antichitate şi clădindu-şi un imperiu de-a lungul câtorva mii de ani, în fiecare dintre cele trei campanii. Cele 14 civilizaţii vor avea parte de noi unităţi, lideri şi bonus-uri aferente, AI-ul va fi capabil să se adapteze în mod dinamic, vremea va fi şi ea schimbătoare, se va încerca simplificarea managementului resurselor prin introducerea unui sistem "picture-in-picture", iar, în general, se observă o diversificare şi mai mare a gameplay-ului... chiar riscant de mare, am putea spune!

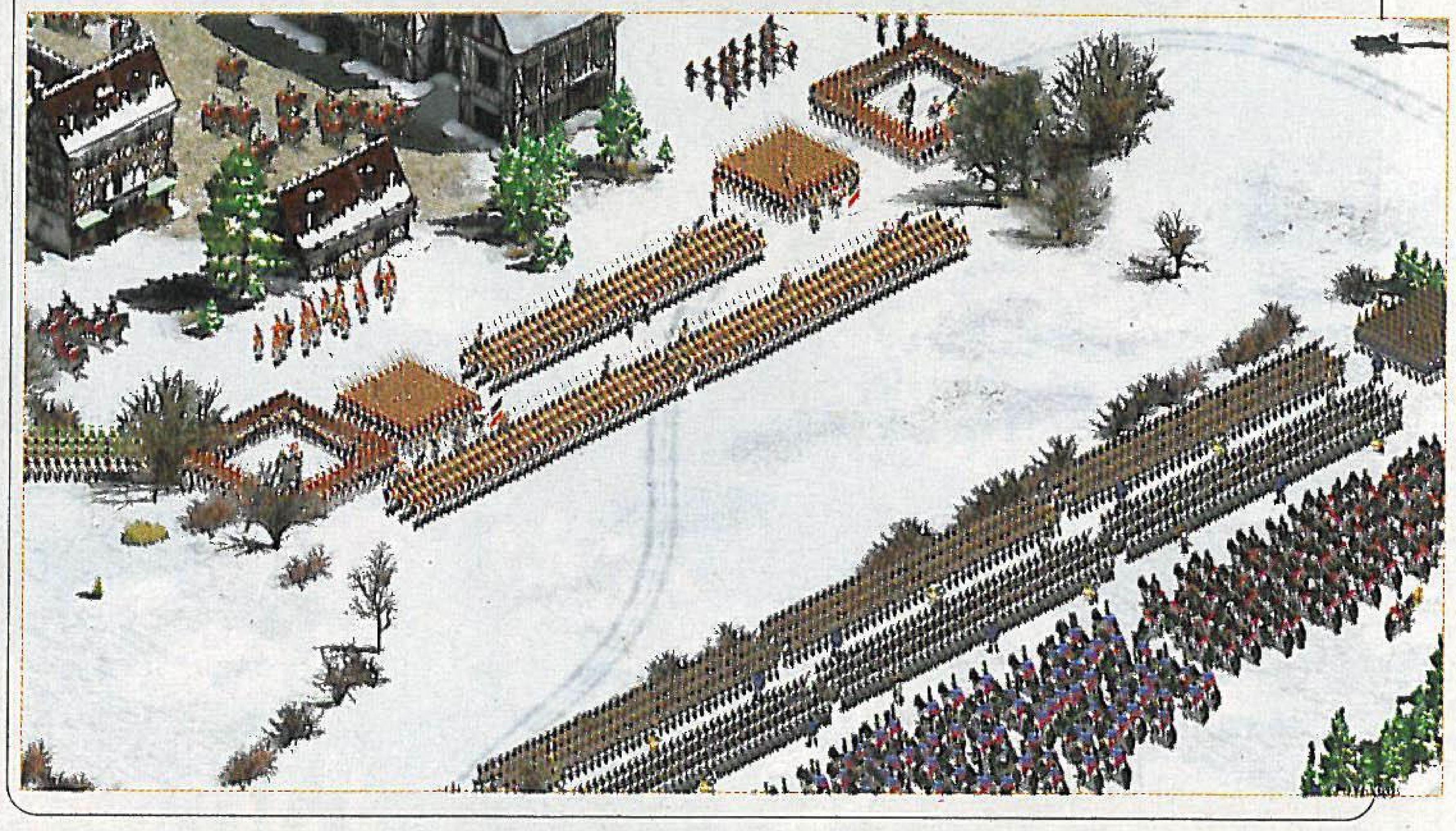


Cossacks II: Napoleonic Wars

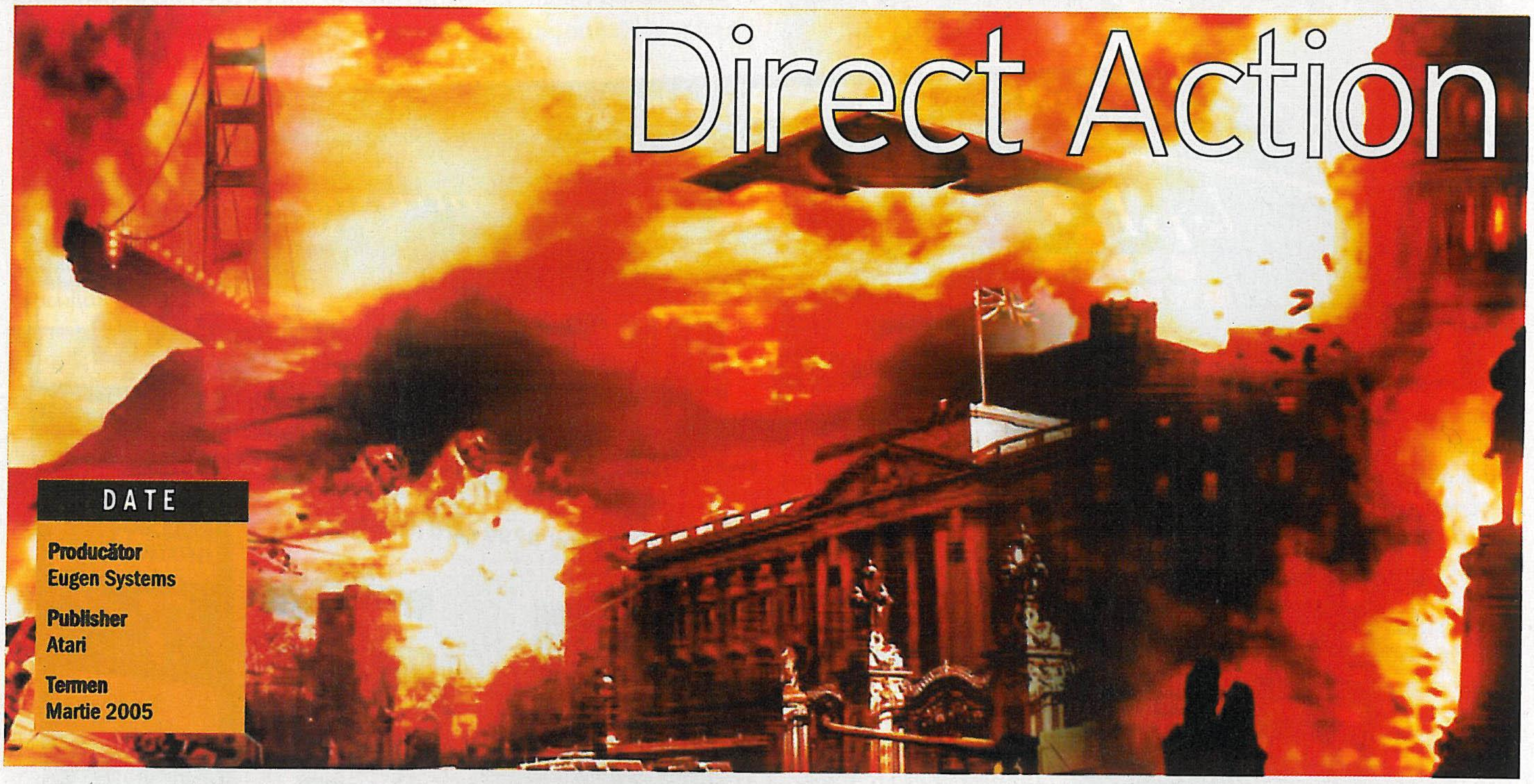
Developer: GSC Games World
Publisher: CDV Software
Termen: Aprilie 2005

De vreo trei ani de zile, ucrainenii de la GSC lucrează la cel mai ambiţios proiect al lor în materie de strategie. Călcând semeţ pe urmele primei părţi, noul **Cossacks II** îşi va muta acţiunea în secolul al XIX-lea şi va continua, desigur, tematica războaielor grandioase şi a alianţelor fragile înfiripate între naţiunile europene. Mulţumită noului său engine grafic (o combinaţie între unităţile 2D şi mediul 3D), **Cossacks II** va fi capabil să redea armate gigantice, de până la 64.000 de unităţi, pentru a căror organizare vom avea la dispoziţie diverse formaţii de luptă – ele fiind, la urma urmelor, cheia succesului nostru tactic. Totodată, partea de luptă va fi completată cu elemente de diplomaţie şi economie, care ne vor pune la grea încercare abilităţile noastre de lideri.

www.cossacks2.com



Act of War: Direct Action



DATE

Producător
Eugen Systems

Publisher
Atari

Termen
Martie 2005

Ai nevoie de ceva tupeu să iei cu asalt o serie precum Command & Conquer şi să o ataci pe propriul ei teren! Dar când rezultatul este un RTS ce pune deja la grea încercare moştenirea Westwood, e timpul să luăm o poziţie fermă, uşor cocoşată, pentru a analiza îndeaproape acest iminent conflict inernal.

Mă văd nevoit să abandonez reticenţa (ca să nu spun repulsia) cu care am întâmpinat astă-vară anunţul RTS-ului **Act of War** şi să fac loc unei curiozităţi arzătoare, stârnită de recenta sa versiune demo. Ceea ce iniţial consideram a fi o simplă şi banală clonă de **C&C: Generals**, se dovedeşte a fi acum mult mai mult de-atâta... Tot o clonă, pe undeva, dar care nu e nici pe departe simplă sau cu atât mai puţin banală.

Act of War porneşte de la un scenariu ca-n basme, în care America devine ţinta unor operaţiuni teroriste la nivel mondial. Capul răutăţilor e aşa-zisul Consorţiu – un grup de magnaţi care finanţează diverse organizaţii teroriste, în încercarea de a destabiliza economia mondială şi a profita de pe urma noilor preţuri astronomice ale petrolului (Consorţiul Bush, cum ar veni...). Una-două, americanii sar în "ajutorul" ţărilor infiltrate de terorişti, împrăştiindu-şi trupele pe glob şi lăsând astfel deschisă calea spre propriul lor continent. Iar mai departe... cred că e evident ce urmează; un fel de **Red Alert 3**, în viziunea lui Dale Brown – scriitorul poveştii jocului şi mare autor de romane "techno-thriller".

Din păcate, campania va putea fi jucată doar din perspectiva americanilor, cu cele două facţiuni ale lor: U.S. Army (cuprinzând grosul forţelor terestre, navale şi aeriene), respectiv Talon Task Force – trupele tale speciale, anti-tero şi high-tech pe deasupra, detaşate prin tot felul de locaţii exotice ca Londra, San Francisco, Washington sau Moscova. Cât despre tabăra teroristă, Consorţiul va fi disponibil jucătorilor doar în partidele *Skirmish* / Multiplayer.

În orice caz, din ce-am văzut până acum în versiunea demo, **Act of War** se prezintă minunat la capitolul singleplayer, jocul punând un accent deosebit pe partea narativă. Scenariul e prezentat cu ajutorul mai multor tehnici, unele clasice, altele... adaptate; dar adaptate cu cap. În primul rând sunt cinematicile filmate cu actori reali, în stilul vechilor RTS-uri Westwood. Strâmbă cineva din nas? N-ar trebui, pentru că, de data asta, ele sunt realizate chiar bine. Pe urmă, în timpul misiunilor eşti ţinut în permanenţă la curent cu firul acţiunii, prin intermediul ordinelor glăsuite de superiori; a secvenţelor scriptate ce declanşează diverse evenimente; şi-n fine, printr-o tehnică aparte de cinematici integrate în joc (într-un colţ al ecranului) care punctează momentele cheie şi fac trecerea de la o fază la alta a misiunii, fără să întrerupă acţiunea. E o nebunie în ansamblu, dar o nebunie al naibii de coerentă! Cam ca şi un... război.

Gameplay-ul în sine se ghidează şi el după o serie de principii tradiţionale: elicopterele care spulberă tancurile, tancurile

care toacă infanteria, infanteria care trage chiulu' şi aşa mai departe. Însă, echilibrul de forţe nu e la fel de flexibil ca cel din **Warhammer 40.000: Dawn of War**, să zicem. **Act of War** te obligă să fii foarte atent la tipul de trupe pe care ţi le alegi şi la situaţiile în care le arunci. De pildă, chiar la începutul operaţiunii din versiunea demo, m-am trezit cu un detaşament de infanterie uşoară într-o ipostază puţin spus delicată, în momentul în care trei tancuri mari şi roşii şi-au făcut apariţia ameninţătoare de după o străduţă cufundată în fog of war. Două-trei schimburi de focuri au fost de ajuns ca să-mi dau seama că n-am nici o şansă să le mai acord vreo decoraţie băieţilor, altfel decât post mortem. Singura soluţie era să încurajez măcelul şi să ţin tancurile în loc suficient de mult, până la sosirea suportului aerian – compus din patru drone Global Hawk (avioane fără pilot, excelente împotriva ţintelor blindate). Zis şi făcut. Câteva secunde mai târziu, sacrificarea răcanilor s-a dovedit a fi o afacere de milioane: înainte ca tancurile inamice să se fi retras, dronele lăsau deja în urma lor numai praf şi pulbere, în lipsa vreunei riposte antiaeriene din partea inamicului.



HOUSTON, WE HAVE A PROBLEM! Iar am scăpat din greşeală vreo două bombe de-alea "chirurgicale"...

Deşi departe de a fi singular, acest exemplu reflectă nu doar importanţa unei abordări tactice a jocului, ci mai ales importanţa scouting-ului. E foarte puţin probabil ca asalturile "la grămadă" să dea vreun rezultat, fără ca acea grămadă să conţină unităţi capabile să respingă orice fel de atac – fie el aerian, blindat sau de infanterie. Tocmai de-asta, vei ajunge să apreciezi rapid survolarea aeriană a zonelor necunoscute ori inspectarea terenului prin alte mijloace. Iar aici mă refer la interogarea prizonierilor de război care îţi pot dezvălui pentru puţin timp orice zonă de pe hartă. O şmecherie veche de când lumea, dar adaptată excelent la contextul acestui joc. De fapt, prizonierii de război sunt principala "resursă" din **Act of War**, capturarea soldaţilor inamici grav răniţi sau a civililor fiind singura cale de a strânge fonduri, direct în toiul luptei. Nu vei mai pierde vremea cu recoltarea de minereuri sau alte bălării şi nici cu ridicarea bazei nu va trebui să-ţi baţi capul prea mult. Cu excepţia câtorva clădiri, baza e construită automat, pentru a-ţi permite să te concentrezi asupra jocului propriu-zis şi a obiectivelor dinamice care apar în timpul misiunii (gen eliminarea unui convoi sau a unor baterii antiaeriene).

Grafic... ce să mai zic: cât de urât poate fi, dacă cerinţele minime de sistem afişează un procesor la 1.5 GHz? Bombardamentele arată demenţial, unităţile şi clădirile sunt suficient de detaliate (mai ales clădirile civile, în toiul unui asediu...), iar cinematicile acelea "ecran-în-ecran" din timpul misiunilor se potrivesc de minune cu acţiunea intensă a jocului. Doar un lucru aş avea să-i reproşez la această dată – şi anume ocazionala încărcare a ecranului cu tot soiul de marcaje şi repere vizuale (e.g. ţintele bombardierelor) care n-ar fi stricat să fie ceva mai mici. Sau ceva mai puţine.

Oricât de mult m-aş fi îndepărtat în ultimii ani de genul RTS clasic, totuşi, **Act of War** pare să aibă acel "ceva" care să mă atragă înapoi în luptă. Dacă nu altfel, măcar prin declaraţia de război făţişă pe care Atari le-a aruncat-o celor de la EA, cu al lor **C&C: Generals**. This means war!

CHIOCOBESCU

serban@pcgames.ro



DOM' SERGENT, MAI TRAGEM? Ştiu că-s francezi, da' nu-i păcat de Luvru' ăsta?



PLOAIE DE FOC ŞI PUCIOASĂ, peste toţi infidelii care-au cutezat să ne fure caprele!



RPG-urile anului 2005

Căutăm aventurier, cu sau fără experienţă, specializarea şi clasa nu contează, pentru a lua parte la aventuri palpitante. Plata se face în comori care se distribuie după efectuarea quest-urilor; implicările sentimentale şi emoţionale nu sunt excluse.







Şi acum că am transformat revista voastră favorită în rubrica intitulată „locuri de muncă" a unui ziar de anunţuri gratuite, e timpul să vedem care sunt ofertele. Un lucru este cert: indiferent dacă eşti un spadasin iscusit ori un vrăjitor înţelept, nu vei fi inundat de prea multe oferte. Din păcate nici acest an nu se anunţă prea bogat în RPG-uri, producătorii scremându-se să scoată din studiourile lor câteva sequel-uri, remake-uri şi foarte puţine idei proaspete. Există însă câteva mari titluri care merită să fie amintite şi care oferă perspective de viitor candidaţilor la postul de aventurier. Încă de la început vă avertizez că întrebările de genul „unde pot să mă fac Jedi?" ori „cum pot să mă alătur Forţelor întunecate?" nu-şi vor găsi acum răspuns, deoarece toate cerinţele şi satisfacţiile meseriilor de cavaler Jedi ori Sith Lord au fost disecate în numărul trecut de către Dark Paul (veritabilul birt lord) în articolul despre **KotOR II**. Să vedem ce altceva are să mai tulbure viaţa paşnică a puilor de erou!

The Bard's Tale

Ahh... o veche cunoştinţă al cărui prim episod apăruse exact cu 10 ani în urmă pentru legendarul Apple II. **Noul Bard's Tale** va fi o briză proaspătă care va mai anima cu niscaiva umor lumea RPG-urilor. O bandă de tâlhari terorizează taverna locală? Nici o problemă, Bardul va avea grijă de







ei – pentru o pungă consistentă de aur şi pentru un abonament gratuit de acces la rezerva federală de licori tămăduitoare. Fiica guver-natorului ţinutului a fost răpită? Staţi liniştit, bardul o va recupera – dacă tânăra este frumoasă şi cu moravurile mai libertine. Din câte v-aţi dat deja seama, eroul jocului, care nu prea îşi mai aminteşte de seria originală, este un bard egoist, arogant, destul de lacom. N-are el nici în clin, nici în mânecă cu salvarea lumii, are, în schimb, un simţ al umorului de milioane. Producătorii de la inXile încercând să continue legenda unor jocuri ca **Fallout** sau **Planescape Torment**, pun din nou în prim plan antieroul pe care-l aruncă într-o lume animată de reîmprospătatul engine **Baldur's Gate**. Jocul în sine se va compune din două părţi distinctive: sistemul de lupte şi interacţiunea cu NPC-urile. Luptele seamănă cel mai bine cu ce am văzut în **Champions of Norrath**, cu diferenţa că aici totul decurge în singleplayer. În loc să ai un party la dispoziţia ta, îţi vei trimite vrăjmaşii pe eternele plaiuri de vânătoare cu ajutorul unor creaturi invocate. Acestea nu doar că vor dispune de propriile atribute şi caracteristici, dar unele vor avea chiar propria personalitate. Acest sistem de luptă inovator va fi îmbinat cu clasica formă de interacţiune cu celelalte personaje prin povestea non-conformistă, care seamănă cu o adevărată comedie. Şi aici vorbim de un fir epic stufos dinamic şi care se adaptează acţiunilor tale. Deoarece o discuţie purtată cu un bătrân, aparent despre nimicuri, s-ar putea să-şi arate influenţele abia peste 10 sau 20 de ore de joc, se poate spune că tu singur îţi făureşti soarta – şi încă pe o perioadă destul de îndelungată. Răbdaţi încă puţin, şi, dacă Vivendi Universal n-o dă în bară, vă veţi putea delecta cu păţaniile bardului la începutul lui aprilie.

Dungeon Lords

Noul joc al Heuristic Park încearcă să combine profunzimea adesea halucinantă a RPG-urilor cu sistemul de control flexibil al FPS-urilor. Dacă accepţi să pătrunzi în lumea lui **Dungeon Lords**, vei urma o aventură care te va purta în străvechi castele şi ale lor donjoane obscure, umplute până la refuz de creaturi care ţi-ar dărui cu cea mai mare plăcere moartea. Chiar dacă jocul conţine mii de arme şi de formule magice care mai de care mai devastatoare, accentul se va pune pe nenumăratele quest-uri personale care împreună cu personajele din jur dau naştere la un fir epic deosebit de complex şi de captivant. **Dungeon Lords** nu se depărtează însă de rădăcini şi rămâne un action RPG sau, mai pe înţelesul tuturor, hack'n'slash cu poveste. Crearea personajului va fi la fel de incitantă ca în cazul RPG-urilor clasice, ca jucător fiind nevoit să alegi dintr-o abundenţă de skill-uri şi abilităţi speciale. Spre deliciul celor care încă n-au uitat ce înseamnă party, **Dungeon Lords** va avea şi parte de multiplayer. Modul *cooperative* va permite un număr de până la opt jucători să-şi ducă la bun sfârşit ţelul. Şi aici vor avea un rol important diferitele vrăji de invocare (se pare că aceasta este moda de RPG-uri a anului 2005) cu care vei putea chema întăriri pe câmpul de luptă. Engine-ul grafic, chiar dacă nu este comparabil cu **Doom III** sau **Half-Life 2**, este un moto grafic 3D care, la prima vedere, pare să-şi facă treaba cu decenţă. Mai multe vom afla la sfârşitul lui aprilie.

Dungeon Siege II

Lupte, lupte şi iarăşi lupte – pe cât se poate fără load-uri. Cam acesta a fost filosofia primului **Dungeon Siege**. Nu vă speriaţi (sau dimpotrivă, nu vă apropiaţi) deoarece Gas Powered Games nu prea vrea să schimbe conceptul. Din nou va trebui să te întorci pe

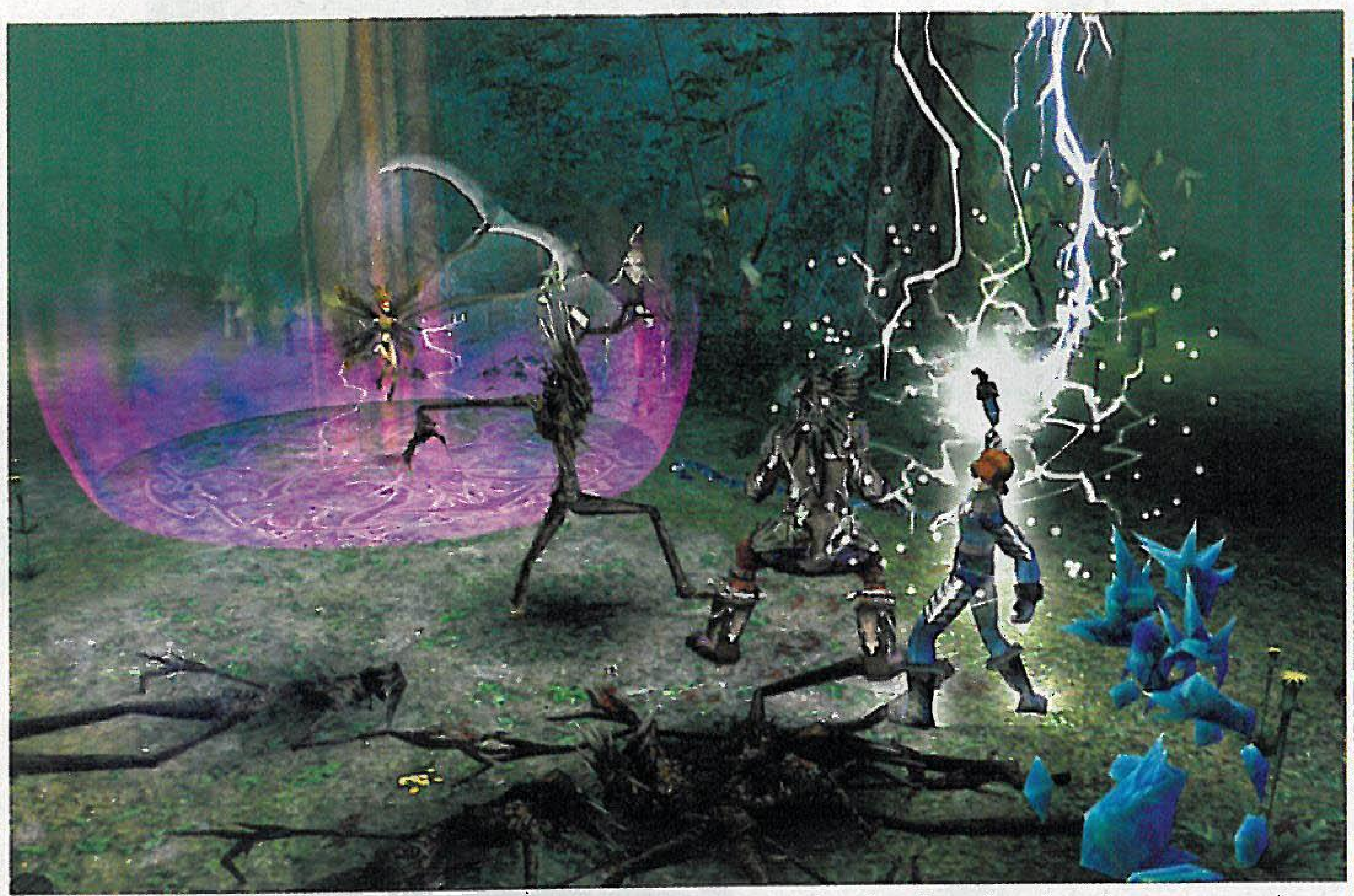




NU MAI FĂ PE PROSTU' şi ridică-te. Doar nu şi-a dat ăsta foc de pomană!



M-AM ÎNTORS DE LA ARMATĂ, sper doar că nevasta mai e acasă...



DE CÂND CU LOTR, vedem peste tot numai Enţi... ah, dacă nu i-ar lua foc coroana!

TOT AM AJUNS la un "corp la corp". De unde-ţi iese atâta sânge, că te văd cam slab...





MORGULE, ŢI-AI adus snowboard-ul? Ia uite ce pârtie superbă... curat Poiana Braşov!



întunecatele ţinuturi Aranna, să te măsori în skill-uri cu impozanţi mai impunători, în lupte mai palpitante, cu un sistem de evoluţie al personajului mai bine pus la punct, în cadrul unei poveşti mai bine adaptate, sprijinită de o grafică mai frumoasă. Mai, mai, mai... din câte se vede producătorii au căzut în boala superlativului. În loc să aducă ceva nou, ei se concentrează asupra îmbunătăţirii elementelor prezente. Ceea ce merită dintre toate elementele mult lăudate este noul sistem de evoluţie al personajului. Producătorii au introdus aşa-numitele Heroic Powers care ţin locul specializărilor specifice fiecărei clase. Aceste abilităţi care teoretic vor putea transforma şi finalul unei încăierări pierdute, nu cresc însă pe garduri. Ele vor putea fi dobândite destul de greu, iar folosirea lor va fi condiţionată de numeroşi factori. În joc îşi vor face apariţia şi cunoscutele animale care vor căra comorile adunate de jucător. De data asta, vei putea alege dintr-o puzderie de vietăţi cărăuşe, printre care se va afla bineînţeles şi mult îndrăgitul măgar. În primul trimestru al acestui an din mila şi din lăcomia celor de la Microsoft vom putea vedea ce s-a mai schimbat prin Aranna.

Sacred: Underworld

Ascaron, după publicarea unor goodies gratuite şi a lui **Sacred Plus**, se întoarce hotărât să se impună prin continuarea primului său hack'n'slash controversat. Underworld va relua povestirea exact din punctul în care **Sacred** îl terminase. Din nou te vei întoarce în regatul Ancaria, asupra căruia acum planează umbra unui pericol doar de noi, aventurierii, imaginat. După demisia lui Shaddar, îţi începe din nou pelerinajul pentru a înfrunta forţele malefice. Misiunile tale te vor duce acum şi în locuri ascunse adânc sub scoarţa pământului jocul; se va termina la poarta Iadului, unde te va aştepta una dintre cele mai grele bătălii ale carierei tale de erou. Introducerea nivelurilor subterane înseamnă o mărire a spaţiului de joc cu circa 30-40%. Bineînţeles, că această schimbare de decor aduce cu ea

şi reîmprospătarea paletei de monştri care te pândesc pe la fiecare colţ. Pentru a putea face faţă acestui pericol, îţi vor sta la dispoziţie nenumărate obiecte, arme, vrăji şi seturi complete de armură, toate nou-nouţe. Ba mai mult, în joc vor fi incluse şi două clase noi: dwarf şi succubus. Despre acestea nu se ştiu încă prea multe, tot aşa cum nu există nici imagini publice ale jocului – lucru ciudat, dacă ne gândim că producătorii se laudă peste tot cu proiectarea unei interfeţe îmbunătăţite. Va fi schimbat şi sistemul de călărie, caii având un rol crescut în desfăşurarea luptelor. Produ-cătorii se mai laudă cu boşi de nivel cu totul speciali, a căror putere ar trebui să o simţim pe pielea noastră virtuală încă din acest prim trimestru al anului.

The Roots

Tanhuaser Gate Studio... Cu aşa un nume nici nu te miri că producătorii vor să se întoarce la origini. Lăsând gluma la o parte, se pare că publisher-ul Cenega iar a reuşit să acapareze o licenţă de joc interesantă. **The Roots**, combinaţie extravagantă între jocurile action-adventure şi RPG încearcă să cucerească simpatia şi banii din portmoneul jucătorilor promiţând un gameplay dinamic. Jocul începe ca oricare poveste veritabilă: în ţinuturile Lorat se trezeşte o forţă malefică din strămoşi uitată. Continuarea însă nu mai implică prinţi sau armate impresionante, ci un tânăr orfan pe nume Yan care se implică din greşeală în rivalitatea dintre zeităţi. Fiind nevoit să-şi lase trecutul în urmă, Yan porneşte într-o călătorie misterioasă pe parcursul căreia va întâlni diferite personaje a căror soartă în mod ciudat este legată de lupta sa. Multe dintre acestea fiind reprezentantele sexului frumos, mai mult ca sigur vor exista şi romanţe virtuale între personaje. Încă de la anunţarea sa, se puteau simţi pe joc vāditele influenţe ale seriei **Final Fantasy**. Până şi grafica aduce uşor cu personajele colorate care populează jocurile anime. Luptele promit să includă nenumărate posibilităţi tactice. Cât de profund va reuşi să se întoarcă Cenega la rădăcini vom vedea prin martie.

În afară de acestea mai există câteva jocuri care promit să apară anul acesta precum **The Fall: Last Days of Gaia** (despre care am făcut deja în trecut o avanpremieră cuprinzătoare) sau **Phase Exodus** şi probabil vor mai apărea şi alţi ofertanţi neaşteptaţi. Chiar dacă nu abundă, şi anul acesta va apărea un număr de RPG-uri care să ne asigure că nu rugineşte sabia în teacă şi nu expiră termenul de garanţie al muniţiei.

SITH BULL
jacint@pcgames.ro






Crashday

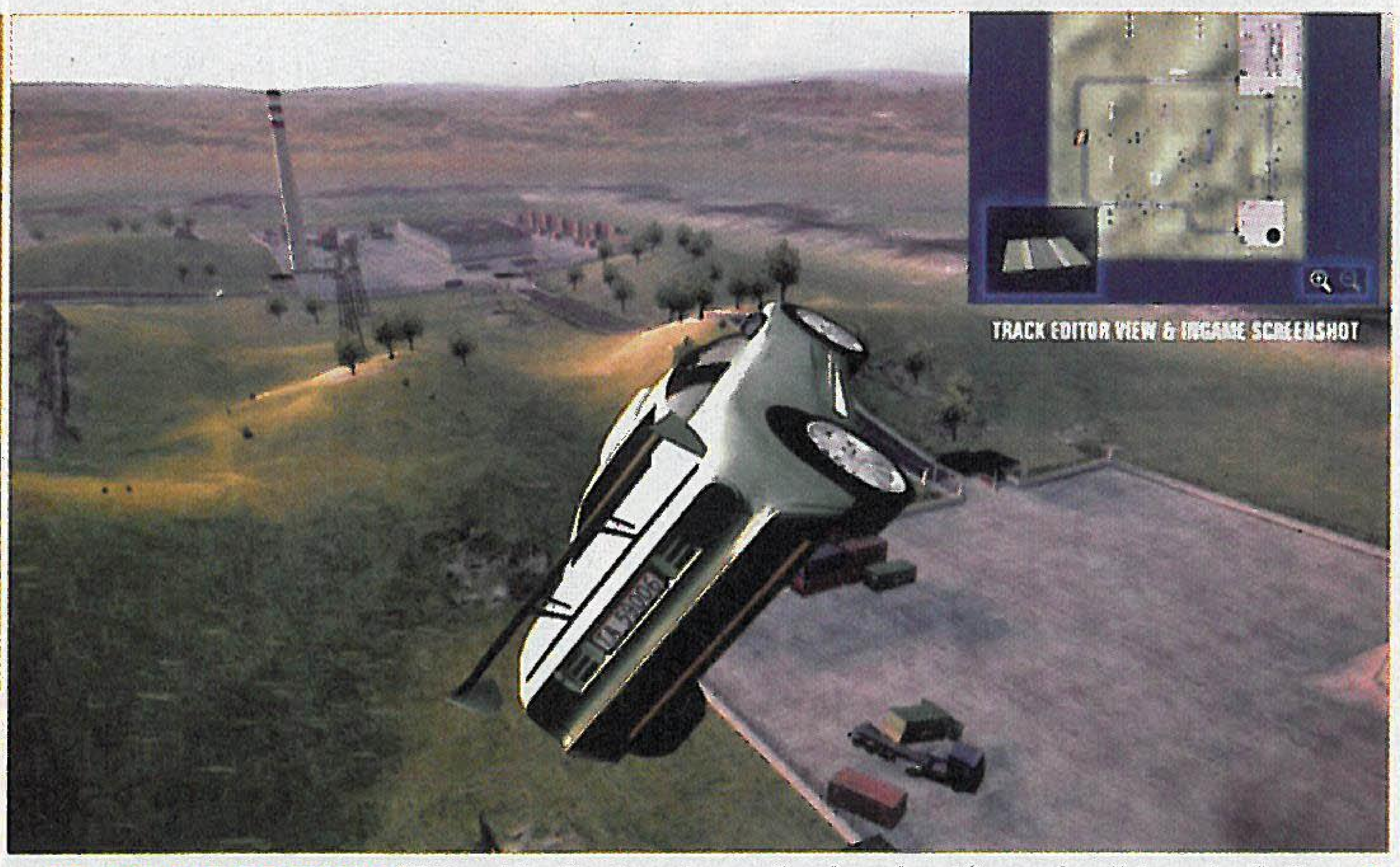
Ce-i aşa greu să faci un joc cu maşini distractiv? Iei o fărâmă de Stunts, o fleică de Carmageddon, mai presari nişte FlatOut, Destruction Derby, şi gata! Simplu ca bună ziua, am putea spune... Şi poate aşa şi-au zis şi nemţii de la Moon Byte, atunci când s-au apucat de minunăţia asta de joc numită Crashday.

Nu ştiu cum se face, dar de la **Stunts** încoace (adică de vreo zece ani de zile), eu unul n-am mai întâlnit nici un joc cu maşini care să se ridice la înălţimea vechilor cascadorii demenţiale sau care să ofere măcar un amărât de editor de trasee – fie ele conforme 'au ba cu legile baciului Newton. Pentru cei care l-au jucat, **Stunts** rămâne şi astăzi o experienţă de neuitat, inegalabilă, de care nici un alt producător nu a mai reuşit să se apropie cu adevărat... deşi au existat câteva tentative patetice. Lucrurile s-ar putea schimba în bine anul acesta, dacă nemţii de la Moon Byte Studios vor reuşi să finalizeze proiectul lor **Crashday** – victima unei serii de amânări grosolane, până-n prezent. Scopul lor declarat este de a crea nu doar un succesor al jocului clasic pomenit anterior, ci şi o reeditare a unor titluri ca **Destruction Derby** sau brutalul **Carmageddon**... însă fără acele carnagii pietonale sau vaci eviscerate, împrăştiate pe parbriz. Ce va rămâne în lipsa acestora, vor fi cascadoriile şi confruntările stradale distructive (sau doar competitive), traseele ce vor putea fi decorate pe placul nostru, precum şi alte chestioare apetisante, plănuite de nemţi pentru versiunea finală a lui **Crashday**.

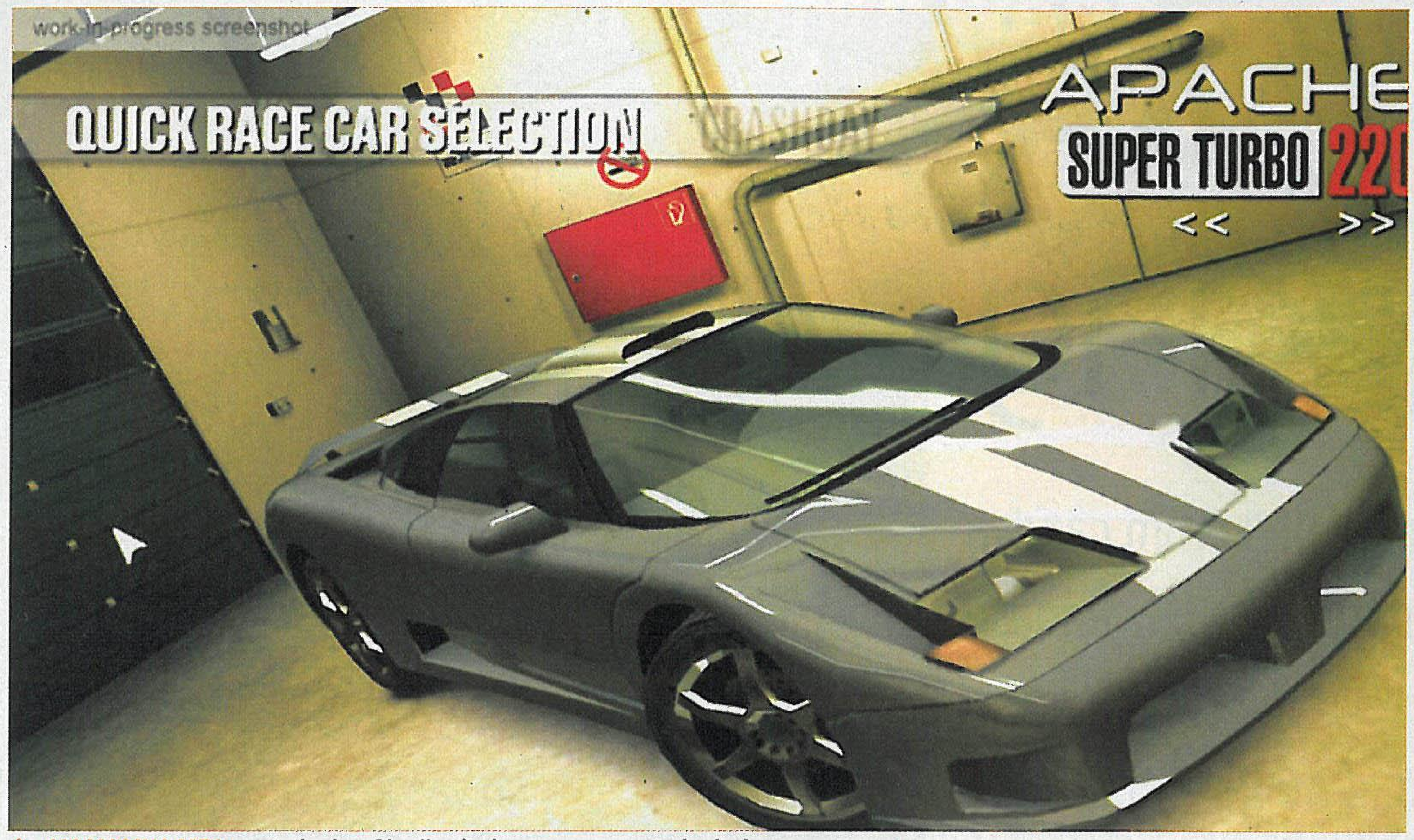
Dar înainte de toate, poate ar fi bine să explic ce presupune această apropiere de clasicul



"MAŞINĂ DE TEREN", 'AI? Aşa-mi trebuie, dacă-s fraier şi mă iau după prospecte.



PE-AICI O FI DRUMUL? Ultimul indicator zicea că prima la stânga după trambulină...



AM MAȘINA MEA, sunt pionier. Și mă mândresc cu ea, sunt pionier!

Stunts. În primul rând, Moon Byte a preluat o mulțime dintre vechile obstacole, tuneluri și rampe spiralate, evident cu adaptările și adăugirile de rigoare, îngăduite de grafica actuală. Ce înseamnă asta? Păi... tot soiul de sărituri, răsuciri și acrobații spectaculoase pe patru roți, menite să sfideze gravitația și monotonia simulatoarelor "hardcore". Iar ca o deviere de la gameplay-ul destul de strict al precursorului, unde orice aterizare greșită sau coliziune îți putea fi fatală, în **Crashday** te vei putea desfășura în voie, fără să-ți pese prea mult de integritatea mașinii. Va exista un sistem de damage, e drept, însă nu va fi nicidecum la fel de restrictiv.

Un alt aspect împrumutat din **Stunts** este editorul de trasee – cel care, dacă e să ne luăm după succesul originalului, ar trebui să-i asigure jocului o durată de viață extrem de generoasă. Ca suprafață, traseele vor putea atinge dimensiuni de până la 2000 "pătrățele" (bucăți de șosea, obstacole etc.), dispuse în orice proporție credem de cuviință: 4x500, 20x100 și așa mai departe. Odată stabilită mărimea hărții, te vei apuca să desenezi pe ea străzi, să plasezi câte un obstacol pe ici pe colo, prin părțile esențiale, și din când în când să mai efectuezi un Test Drive de verificare. În plus, după finalizarea jocului există șanse să fie lansate și câteva unelte suplimentare, pentru modelarea propriilor mașini sau obiecte in-game. Deci vei putea importa orice fel de mașină, dintr-un program gen 3D Studio Max, pentru a o supune unor teste de anduranță de să-i sară bujiile. Practic, doar așa vei avea ocazia să conduci un model de marcă, din moment ce producătorii nu și-au permis să contracteze licențe oficiale, recurgând în schimb la nume fictive ca Spectran, Hunter sau Apachee. Dar asta n-ar trebui să deranjeze câtuși de puțin, socotind că același lucru s-a întâmplat și cu recentul **FlatOut**, un joc superb, de altfel. În mod similar, și **Crashday** mizează tot pe intensitatea pură a gameplay-ului, mai mult decât pe o simulare ultrarealistă a controlului. Iar din acest punct de vedere, e clar că vom avea de-a face cu un joc Arcade, ușor de controlat, însoțit eventual de un sistem fizic care să ne facă viața mai roz și bușelile mai interesante.

Bon... acum, ideea e că ce-am povestit până aici e valabil pentru toate cele șapte sau opt moduri de joc din **Crashday**, în singleplayer și multiplayer deopotrivă. Fie că e vorba de modul *Stunt*, unde scopul e să strângi cât mai multe puncte de pe urma cascadoriilor (à la Tony Hawk) sau de modurile explozive *Speed Bomb* și *Pass The Bomb*, toate cursele se vor putea desfășura pe o sumedenie de trasee, și fiecare va avea câte ceva aparte. Modurile *Racing* și *Knock-Out* vor fi probe solitare de viteză în sens tradițional, pe când *Wrecking* sau *Capture The Flag* vor putea fi jucate inclusiv pe echipe, ambele implicând o violență stradală dezlănțuită, ba chiar și folosirea armelor (miniguns sau lansatoare de rachete) pentru spulberarea concurenței! Iar dacă mai amintesc și faptul că mașinile vor putea fi îmbunătățite cu diverse upgrade-uri de performanță sau vizuale, începe să se contureze imaginea unui joc extrem de ambițios, care nu m-ar mira să mai sufere câteva amânări până la sfârșitul acestui an...

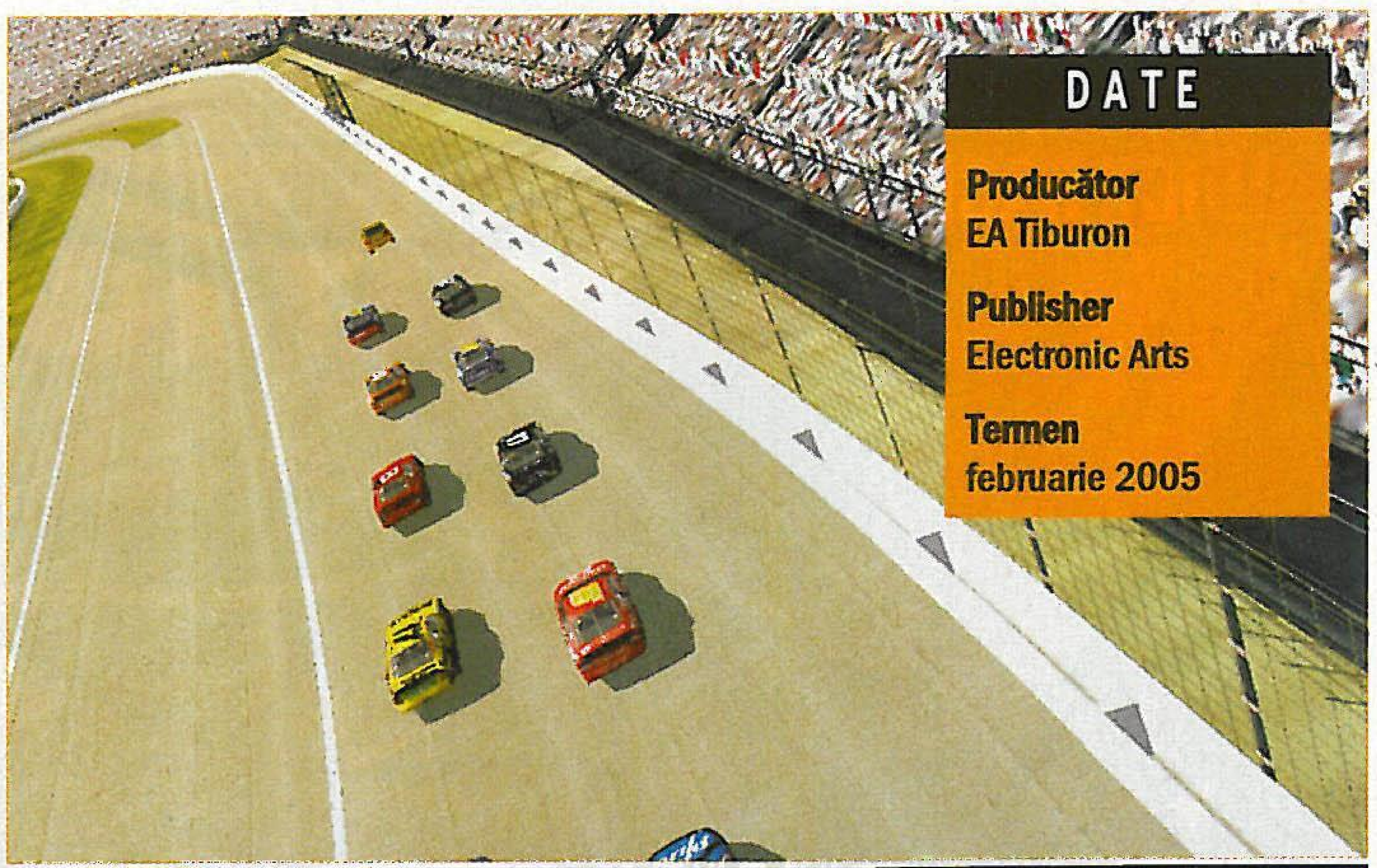
P.S. Într-adevăr, după ultimul schimb de mail-uri avut cu cei de la Moon Byte, liderul proiectului Robert Clemens ne-a destăinuit că jocul nu va fi lansat în această primăvară, așa cum se vehiculează pe site-ul oficial, ci mai degrabă la toamnă.

CHIOCOBESCU
serban@pcgames.ro



STAI LINIȘTIT, am văzut schema asta în Underground 2... Ei și ce dacă acolo nu era "fizică"? Sau damage?

NASCAR SimRacing

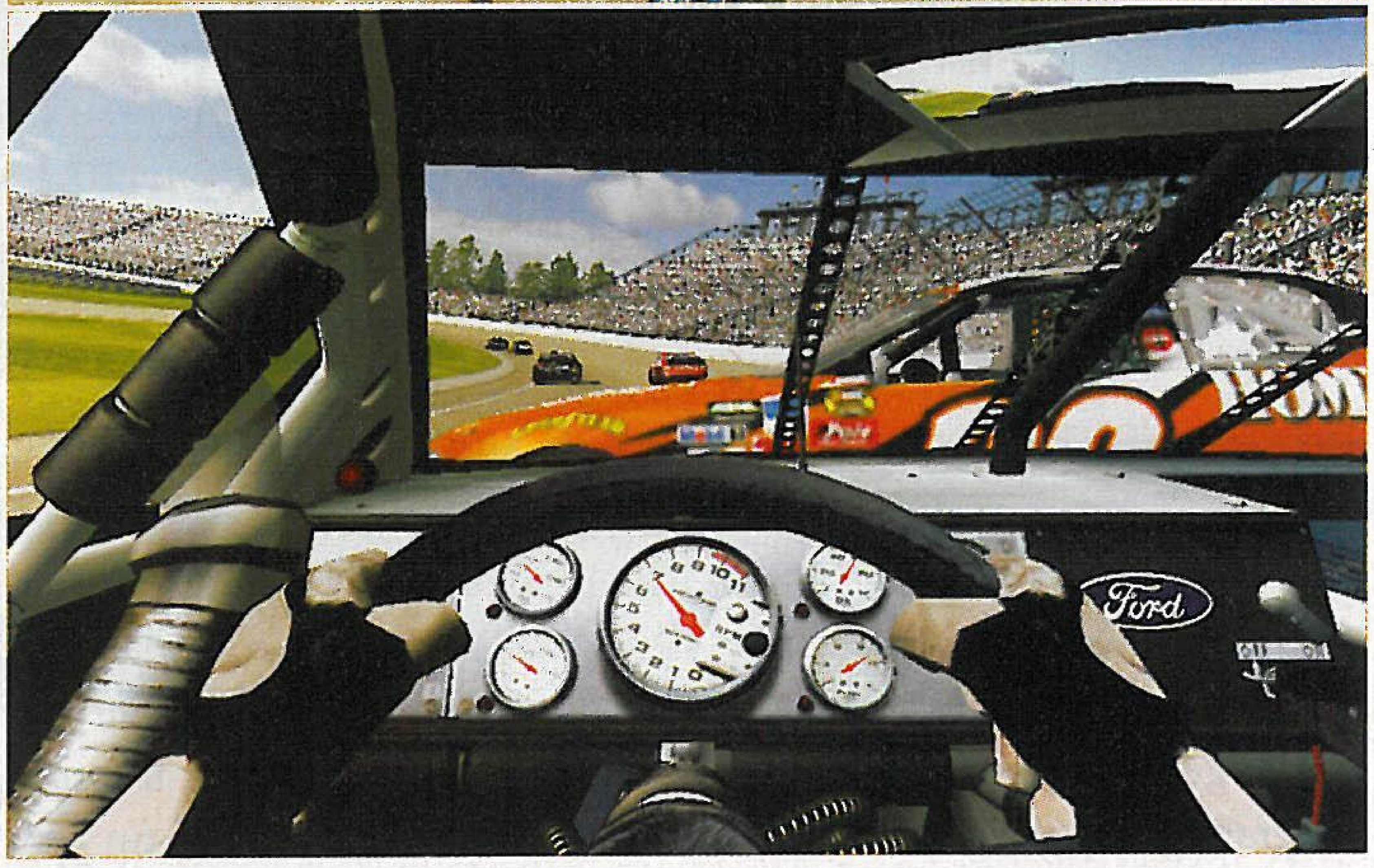


DATE

Producător
EA Tiburon

Publisher
Electronic Arts

Termen
februarie 2005



Dar cu NASCAR, ce-aţi avut?! Eram cândva un fan înrăit al sportului cu maşini vânoase şi circuite ovale, pe vremea când jucam de nebun primul NASCAR Racing al celor de la Papyrus (Vivendi să-l hodinească în pace). **De atunci însă, totul s-a dus de râpă, odată cu intrarea în scenă a celor de la EA Sports.**

De astă-vară, studioul Papyrus nu mai este. Iar în lipsa lui, soarta jocurilor **NASCAR** se sprijină acum doar pe umerii sclavilor de la EA Tiburon (plantaţia EA Sports din Florida), aceştia fiind singurii stăpâni ai licenţei oficiale. Ştiu, mă apucă şi pe mine groaza numai când mă gândesc la ce ar putea urma, dar cine ştie: poate că **NASCAR SimRacing** va fi totuşi ceea ce au promis producătorii, şi anume un simulator de calitate conceput special pentru PC gameri, care să umple hăul scobit de seria **NASCAR Thunder** – o adunătură de portări semi-Arcade de pe console.

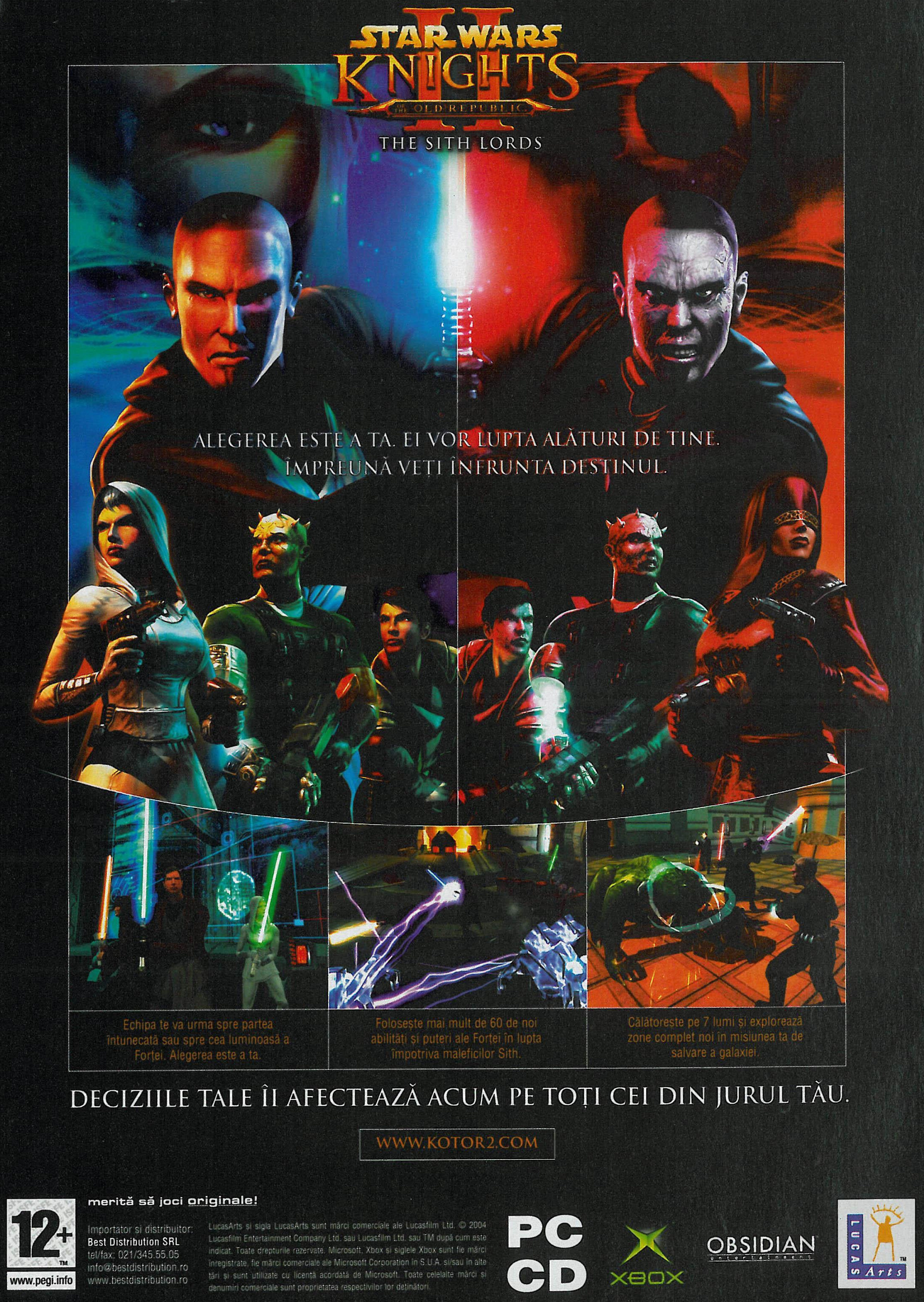
Din ce-am văzut şi simţit până acum în versiunea demo, lucrurile se prezintă destul de bine sub majoritatea aspectelor. O excepţie ar fi grafica, care nu e chiar atât de detaliată precum mă aşteptam, şi nici modelarea damage-ului nu pare să fi evoluat suficient în ultimii zece ani. Dar cel puţin controlul maşinii mi s-a părut net superior ediţiilor anterioare. Cu toate opţiunile de realism activate, simularea se ridică lejer la nivelul celei oferite de **Race Driver 2** sau chiar de **GTR**. Diferenţa majoră constă în setările speciale ale maşinilor din cursele **NASCAR**, pentru invariabilele curbe de stânga, care dau naştere unui stil de şofat cu totul aparte – aşa cum bine o ştiu fanii genului. Prea mult loc de inovaţii nu mai există la acest capitol, ce-i drept, aşa că hai să trecem la treburi mai importante.



Ca nu cumva să se dezică, EA Sports vor include şi în **NASCAR SimRacing** un mod de joc *Career*, în care grija ta de căpătâi vor fi finanţele şi, doar aşa, ca fapt divers, terminarea curselor pe poziţii cât mai fruntaşe. Vei începe de undeva de jos, din cea mai mizeră ligă din joc (Truck Series), cu un buget auster de vreun milion de dolari. Cam subţirel, ţinând cont de cheltuielile care te aşteaptă... Vrei să ai acces la upgrade-uri mai performante? Scoate banu'. Vrei o maşină nouă sau măcar să-ţi repari vechea rablă? Scoate banu'. Vrei şepci, şlapi sau alte suveniruri cu numele/numărul tău pentru turma consumatoare? Scoate banu', dacă mai ai! Dacă nu, pune-te pe treabă şi câştigă mai multe curse, pentru că doar aşa vei putea obţine contracte de sponsorizare mai profitabile. Iar, cu timpul, îţi vei permite să debutezi şi în celelalte două ligi profesioniste – National Series şi Nextel Cup.

Odată ajuns aici, va trebui să acorzi o atenţie tot mai mare detaliilor tehnice, să studiezi datele telemetrice înregistrate în timpul calificărilor şi să-ţi ajustezi în consecinţă maşina pentru cursa propriu-zisă. Configurarea treptelor de viteză, a frânelor, a presiunii din cauciucuri şi câte altele, se vor reflecta foarte palpabil pe traseu. Iar de-a lungul fiecărei curse, va trebui să ţii cont în permanenţă de condiţia cauciucurilor, să nu-ţi ambalezi motorul prea tare şi, pe cât posibil, să nu te mai freci atâta de oponenţi sau de ziduri. Că iei naibii vopseaua!

CHIOCOBESCU
serban@pcgames.ro

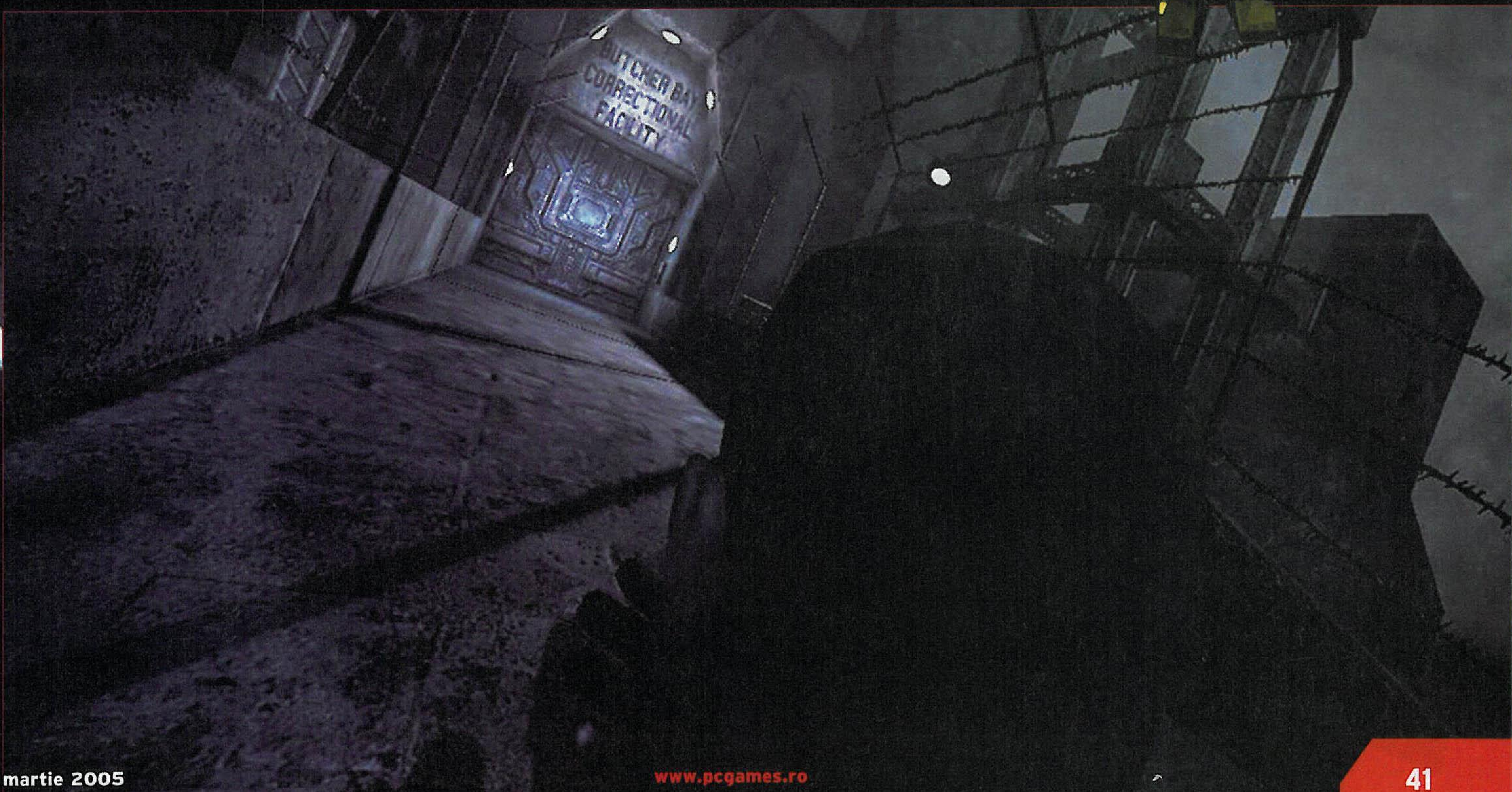

STAR WARS
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II
THE SITH LORDS
ALEGEREA ESTE A TA. EI VOR LUPTA ALĂTURI DE TINE.
ÎMPREUNĂ VEȚI ÎNFRUNTA DESTINUL.
Echipa te va urma spre partea întunecată sau spre cea luminoasă a Forței. Alegerea este a ta.
Folosește mai mult de 60 de noi abilități și puteri ale Forței în lupta împotriva maleficilor Sith.
Călătoreste pe 7 lumi și explorează zone complet noi în misiunea ta de salvare a galaxiei.
DECIZIILE TALE ÎI AFECTEAZĂ ACUM PE TOȚI CEI DIN JURUL TĂU.
WWW.KOTOR2.COM
12+
www.pegi.info
merită să joci originale!
Importator si distribuitor:
Best Distribution SRL
tel/fax: 021/345.55.05
info@bestdistribution.ro
www.bestdistribution.ro
LucasArts și sigla LucasArts sunt mărci comerciale ale Lucasfilm Ltd. © 2004 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. sau Lucasfilm Ltd. sau TM după cum este indicat. Toate drepturile rezervate. Microsoft, Xbox și siglele Xbox sunt fie mărci înregistrate, fie mărci comerciale ale Microsoft Corporation în S.U.A. si/sau în alte țări și sunt utilizate cu licență acordată de Microsoft. Toate celelalte mărci și denumiri comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.
PC CD
XBOX
OBSIDIAN
LUCAS Arts



The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher's Bay



Ştiu că nu sunt cel mai îndreptăţit să discut aspecte religioase, însă o legendă faimoasă doreşte nespus de mult să bată cuie în panoplia mea de valori. David şi Goliat. Pruncul ăla mic, fără armuri +5 sau damage 2d12, înfruntând un colos cu magic resistance la phisical. **Portat pe sistemul DnD, pare simplu de calculat cine câştigă. Ei bine, nu e aşa. Ce bine că avem dice-uri...**





AUZI, DOM'LE? Hai tu puțin mai aproape, să-ți explic eu o mișcare specială...



CAM ÎNTUNERIC PE AICI... Să aprind lumina? Nu, mai bine arunc o grenadă...

Vă mai amintiți de **Doom 3**? Nu? Mă întreb de ce... Dar de **Far Cry**? Era joculețul ăla cu multe plante tropicale și interioare monotone, care făcea furori acum câteva luni bune. Aș vrea să subliniez: FĂCEA. Câți dintre voi s-au încumetat să reia unul dintre aceste două titluri? Silentio Stampa? Eh, ce să-i faci, producția modernă de jocuri, fie ele pe calculator, fie pe console, preferă să scoată pe bandă rulantă o grămadă de titluri pompoase fără măcar să verifice dacă ele au priză la public. De fapt, priză au. Pentru câteva zile de delir, după care omul îndeasă liniștit CD-urile (originale) într-un sertăraș sumbru, la un loc cu multe alte chestii inutile ce nu vor mai vedea vreodată lumina zilei. Ei bine, cu atât mai mult cu cât aceste împrejurări terifiante s-au apucat, de capul lor, să domine industria ludică, apariția unui titlu care te lasă, pur și simplu, pe spate, este o mană cerească extrem de binevenită. De ce vă ziceam anterior de **Doom 3**? Poate deja mulți dintre voi au realizat că acel joculeț, cu grafica sa triumfală, ce bătea doar pe la ușile oamenilor cu sisteme cvasi-high end, nu a lăsat în urmă decât un singur lucru: engine-ul, chiar dacă nici acesta nu fusese forjat la maxim. Țin minte și acum monologurile profetice ale lui Ciprian, desprinse parcă din liturghiile Evului Mediu: "O să vedeți voi, pruncii mei, că cineva va face uz de acest prealuminat engine și va da umanității un joc ce-și va merita, în sfârșit, toate laudele care i se vor aduce". Ergo, **Chronicles of Riddick**.

Sincer, nici acum nu știu de unde a apărut acest joc. Nu tu publicitate, nu tu marketing, nu tu producători de care să fi auzit în ultimul timp. Doar o echipă de entuziaști nordici (și la cum arată jocul, nordici hardcore), care s-au apucat într-o seară de lucru. Aveau tot ce le trebuia: aveau structura (engine-ul **Doom 3**, ce-i drept, modificat considerabil și optimizat cât de bine se putea), aveau infrastructura (Riddick, acest personaj necaracterizabil cu un trecut fantastic) și probabil că aveau și „resursele tehnice" necesare: vodka skandinavă. Pui toate în aceeași oală, amesteci





NU TE MAI LĂUDA, FRATE, cu pușca aia a ta. Am eu aci o șu



AICI PUTEM VEDEA, PE ETAPE, EVOLUȚIA LUI RIDDICK ÎN STUDIOURILE producătorilor. De la o machetă grosolană, la un personaj ce seamănă izbitor cu tizul său din realitate.

puțin la foc mărunt, et voilà! Un joc care lovește sub centură aproape tot ce a apărut în 2004 în materie de FPS-uri și care ne-a smuls la absolut toți membrii redacției numai zgomote și horcăieli de bine. Vă întrebați, probabil, ce este atât de special la acest joc? Ei bine, nici nu știu de unde să încep...

Riddick: Cu ce se mănâncă

Povestea începe undeva într-un ținut arctic, gheață peste tot, pârtii ideale pentru maniacii români de snowboard, cu un nenea Riddick bărbos și păros, devenit un pustnic al zăpezilor. Își duce viața vânând și supraviețuind în această lume neprimitoare, ucigând arătările indigene care încearcă să-i curme viața și refuzând orice contact cu lumea. Cum a ajuns aici, nimeni nu știe. De ce a ajuns aici, e un mister și mai mare. Intro-ul jocului, de o calitate superbă, construit, ca de altfel, aproape toate cut-scene-urile, pe engine-ul de **Doom 3**, îl surprinde pe Riddick măcelărind una bucată monstru fără nume, de vreo două ori mai mare ca el și de vreo două ori mai supărat pe viață. Toate bune și frumoase, lupta se încheie artistic într-un stil de-a dreptul hollywoodian, cu o voce feminină venită de nicăieri și care îl chestionează conjugal pe Riddick în legătură cu problemele sale existențiale. De fapt, tot jocul, toată acțiunea acestuia, este doar o amintire. Una dintre cele mai ascunse și mai urâte amintiri: evadarea din Butcher's Bay, o închisoare de maximă siguranță, care face până și pe cel mai dur și mai fioros pușcăriaș să devină un mielușel. Cândva, Riddick fusese capturat de un vânător de recompense și dus acolo pentru încasarea unui frumușel comision. Toate bune și frumoase. Riddick este primit aici "cu brațele dechise", însă nimeni nu anticipa ce vacarm nebun va dezlănțui aici personajul nostru... Riddick nu poate fi ținut în lanțuri. Așa este felul său de a fi. Pentru cei ce au văzut și filmul, surpriza este cu atât mai mare cu cât vocea personajului este chiar cea a lui Van Diesel, iar aspectul său fizic



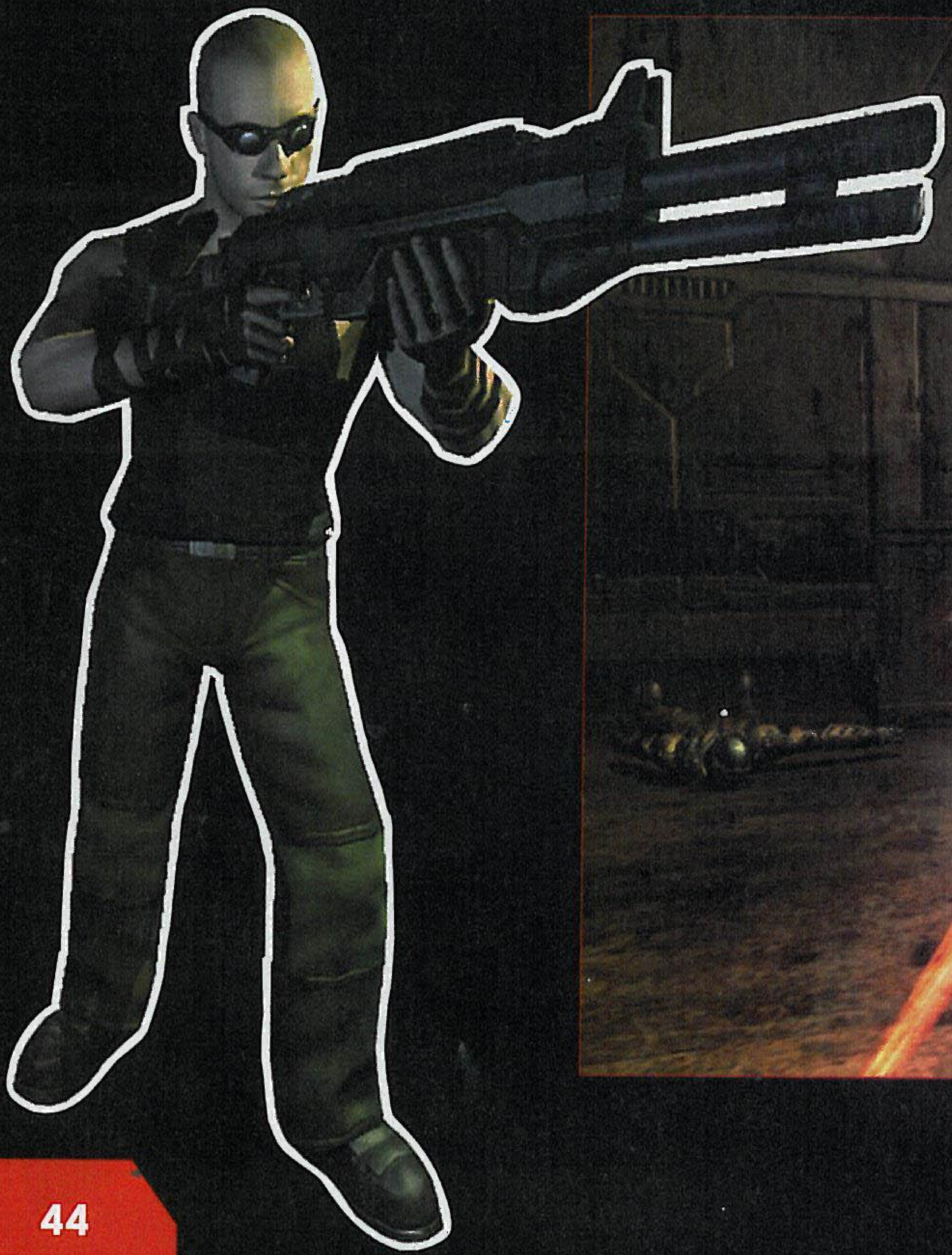
ubelniță, mai mare dragul!



TE-AM RUGAT EU SĂ-ȚI SCOȚI CAPUL LA VEDERE? Nu cred...



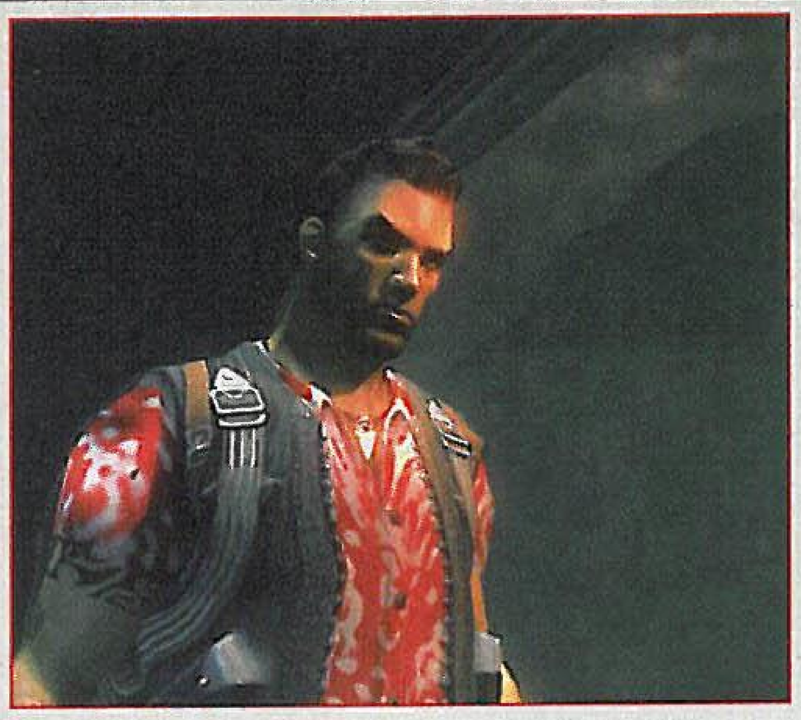
este decupat, parcă, din pelicula cinematografică. Animațiile caracterelor merg până la apogeu, ele mișcându-se atât de natural, încât de multe ori mă întrebam, ironic, dacă joc **Chronicles of Riddick** sau mă uit la un film SF. Revenind la poveste, acțiunea se desfășoară, în continuare, în jurul încercărilor (repetate) ale lui Riddick de a evada din Butcher's Bay, și a interacțiunii sale cu diverse personaje prezente prin această închisoare. Credeți-mă, când zic interacțiune, asta înseamnă vreo zece questuri (?!) diverse, fiecare dintre acestea rezultând într-o recompensă, mai mult sau mai puțin îndestulătoare. Acțiunea are, evident, suișurile și coborâșurile ei, răsturnări spectaculoase de situație, două-trei situații de întâlnire cu niște mini-boși, plus o grămadă de cutscene-uri ce fac deliciul publicului și care se integrează atât de bine în atmosferă, încât gradul de rejucabilitate este unul foarte ridicat.





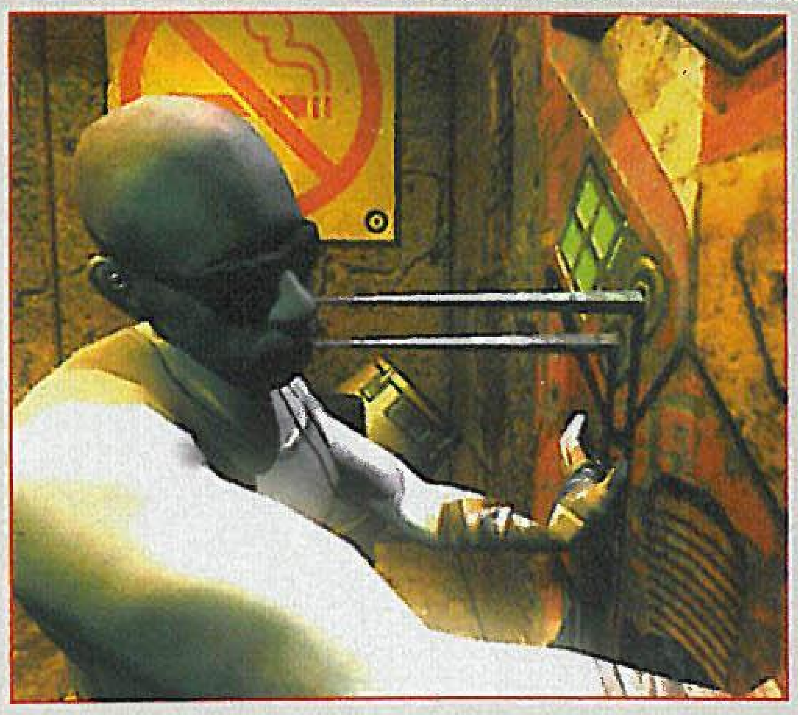
AOLEU, STIMABILE, mă nenorocești! Mai bine discutăm chestia asta la o bere, două... Zece...

Cei patru cavaleri ai FPS-ului









Far Cry

Engine

Chiar dacă nu a fost foarte bine optimizat de producători, Crytech a arătat, de fapt, pentru prima dată, adevărata față a apei. Atmosfera de junglă luxuriantă creată, alături de niște interioare puternic inspirate din **Doom 3**, fac din el un engine puternic și de viitor.

Story

În **Far Cry** misiunea ta inițială era aceea de a oferi unei tanti misterioase o călătorie de neuitat, navigând prin oceanul Pacific. Dintr-o dată, nava ta este atacată de necunoscuți, iar tu naufragiezi pe o insulă tropicală... Se știe ce urmează.

Personaj

Jack Carver. Americanul clasic, poartă o cămașă gen Hawaii, ochelari de soare, are o freză de Bradul Pit și o personalitate semi-carismatică. Se pricepe la arme, face măcel pe oriunde merge și nimeni nu îi stă în cale.

Doom 3

Un engine special creat pentru spațiile de interior, este maestro al luminilor și al umbrelor și redă texturile într-o formă deosebit de aspectuoasă și plăcută ochiului. Singura problemă a sa a fost, se pare, monotonia peisajelor randate.

The Union Aerospace Corporation pare să aibă niște probleme mai speciale, drept pentru care te cheamă să investighezi. Nu o fi Marte o planetă prea primitoare, dar nici cu creaturile iadului nu mi-e rușine, creaturi pe care trebuie, evident, să le măcelărești.

Un amărât de soldat, fără nume, fără voce, fără număr, care, în final, ajunge să decidă destinul umanității. Un chici american mai mare de atât nici că se poate, dragii mei. În **Doom 3**, personajele negative au o personalitate cu mult mai puternică.

Half-Life 2

Source. Un cuvânt care spune totul. Așteptat de mulți jucători cu sufletul la gură, engine-ul celor de la Valve a reușit să impresioneze o comunitate uriașă. Posibilitățile oferite de Source au totuși un mic drawback, legat de factorul random al AI-ului.

Se știe clar cine a salvat odată lumea. Se pare că e timpul să o facă din nou. De această dată nu Black Messa este centrul atenției, ci tot soiul de zone variate și răsfirate pe o suprafață destul de mare. În esență, parcursul este identic cu cel al predecesorului.

Gordon Freeman poate fi numit orice, numai erou nu. Ei bine, producătorii au încercat tot posibilul să îl divinizeze și să facă toate NPC-urile să se închine la el. Chiar dacă Gordon a rămas același, împrejurările îl maturizează enorm.

Chronicles of Riddick

Un engine de **Doom 3** modificat aproape la sânge. Optimizări peste optimizări, diversificarea unor peisaje de interior, toate acestea fac dintr-un potențial engine monoton (să nu uităm, e de interior), o surpriză extrem de plăcută.

În **Chronicles of Riddick**, totul se rezumă la o continuă luptă instinctuală pentru supraviețuire. Hăituit, atât de gărzile închisorii, cât și de colegii de la mititica, Riddick trebuie să demonstreze de ce e cu adevărat în stare.

Riddick. Omul imperturbabil, cu un sânge rece demn de orice asasin. Nimeni nu îl cunoaște, toți au auzit doar legende. Un lucru e cert – acolo pe unde el trece, lasă în urmă doar moarte, haos și distrug... asta, dacă îl supără cineva.

Miezu'

Și totuși, ce face ca acest titlu să fie unul atât de special? În primul rând, pot spune că este un FPS complet. Prima parte a jocului are un feeling de cvasi-**Quake**, tot felul de monstruleți, o atmosferă sumbră, cățărat, coborât, semi-puzzleuri, știți voi, toate aspectele care ar trebui să apară într-un joc de asemenea anvergură. Ei bine, acum urmează bomba care pe mine m-a dat pe spate: Următoarea parte a jocului se transformă într-un stealth shooter, cu un feeling puternic de **Splinter Cell / Thief**, în care nu putem avea la dispoziție decât niște arme de multe ori inutile, cum ar fi șurubelnițe, box-uri sau alte bucăți de metal contondente. Aici, cea mai bună metodă de a avansa este furișarea prin umbre, de multe ori trebuind să evităm contactul cu inamicii. Plus, dacă reușim să executăm un guard (și mamă, ce execuții sunt), ar fi bine să luăm cadavrul din văzul tuturor și să îl ducem undeva la adăpostul întunericului, pentru a evita o alarmă de gradul unu. Armele de foc se vor lăfăi pe jos în urma noastră ca Năs-tase "patru case" în vilele sale cons-truite "pe cinstite", însă, surpriză, nu le putem folosi, deoarece ADN-ul nostru nu corespunde cu cel înregistrat în bazele de date ale pușcăriei. Ce-i drept, undeva pe la început, vom reuși să rezolvăm această problemă și să probăm Assault Rifle-ul pe pielea adver-sarilor, însă nu pentru prea mult timp.



Partea de stealth shooter a fost momentul în care eu, amatorul de FPS-uri hardcore gen **UT**, **Painkiller**, **Quake** am spus: "hopa, stealth! Nu-i de mine". M-am înșelat, se pare. Această etapă este atât de bine integrată în atmosfera jocului încât am avut impresia că era

OPINIE

Vin Diesel și bere cu benzină



JACINT ERDEI

Încă și acum mă întreb cum de a reușit un FPS apărut din neant să mă captiveze atât de mult. Răspunsul este simplu: este excelent realizat! Chiar dacă cele 10-15 ore de joc pot să pară puține la prima strigare, cronicile lui Riddick sunt extrem de variate: ba stealth, ba action, ba hackuială... În plus, totul e alternat așa încât să rezulte un ritm de joc palpitant. Mie personal cel mai mult mi-au plăcut confruntările directe cu gărzile, când Riddick îi împușca cu propriul lor deget pe trăgaci. Iată că se pot face:
1) jocuri bune și după filme;
2) portări reușite de pe consolă.
Bravo băieți și jos pălăria!



ACTORII REALI, combinați cu grafica 3D, dau o impresie neașteptat de plăcută

NORMAL să fie așa, să mă furișez prin umbre și le rup gâtul gărzilor fără zgomot. E culmea. Paul Sărățeanu a jucat, pentru prima dată cu plăcere, un stealth shooter! This is the first, așa că rog istoricii să consemneze acest lucru. În această parte a jocului, va trebui de multe ori să ne întoarcem în zone pe care deja le-am vizitat, fie pentru a îndeplini vreun quest anterior, fie pentru a primi diferite obiecte de la diverși pușcăriași. Să nu mă înțelegeți greșit, aceste deplasări de voie, de nevoie, nu sunt deloc plictisitoare asemenea celor din **Doom 3**, unde îți era deja silă să te întorci prin nu știu ce laborator, știind cu siguranță că acolo te așteaptă câtiva monștri însetați de sânge. În **Chronicles of Riddick**, elementul surpriză este cel care te ține lipit de ecranul monitorului, drept care tranzitările prin locuri deja cunoscute sunt de-a dreptul o plăcere. Și tocmai când credeam că jocul marșează în această direcție a stealth-ului, am avut o a treia surpriză. Mi s-a pus în mână un shotgun, multă muniție, iar didigoaie de toate soiurile au început să se bulucească pe lângă mine. Tocmai detonasem o bombă cu efect întârziat, eliberând niște creaturi monstruoase din culcușul lor milenar... Se trece, deci, pe o atmosferă de **Doom**, și se trece foarte bine. Până la sfârșitul jocului, vom fi nevoiți să ne facem loc printre zecile de monștri și zecile de gărzi, pentru a ajunge la spaceport și pentru a părăsi planeta. Ce mai, un adevărat deliciu.

Spre bucuria lui Riddick, el nu trebuie să se deplaseze cu auto-pasul pe tot parcursul jocului. Producătorii au împrumutat ideea din **Half-Life 2** și au creat porțiuni din joc în care personajul nostru principal va pune mânuța pe diverși roboței și va curăța cu spor coridoarele îmbâcsite cu inamici de la adăpostul unei protecții metalice de invidiat. Există două astfel de situații: prima, undeva prin sălile întunecate ale închisorii, iar a doua, în laboratoarele sterile ale cercetătorilor. În ambele cazuri, distracția este garantată. Ce poate fi mai plăcut decât să torni gloanțe cu duiumul spre niște gărzi nenorocite, ale căror arme devin de-a dreptul inofensive? Nimic, vă asigur.

Chestii l33t

Am lăsat pe sfârșit chestiunile tehnice ale jocului, deoarece am găsit de cuviință să le acord ceva mai multe rânduri ca de obicei. Ceea ce face din **Chronicles of Riddick** un joc cu adevărat special nu este grafica, atmosfera, poves-tea, stilul de joc sau gameplay-ul. Este vorba despre toate acestea împreună. Producătorii au fost într-o formă teribilă; au reușit să creeze un titlu care să îmbine armonios atât un engine grafic de calibru mondial, care în **Doom 3** nu și-a arătat valoare nici pe departe, cu un storyline sumbru, desprins parcă din cărțile lui Edgar Allan Poe, cu o atmosferă pe cât de incendiară uneori, pe atât de tensionată, plus un control de mai mare dragul, de parcă jocul nici nu a fost portat de pe console. E minunat, și, în același timp, lăudabil. Stăteam, de multe ori, pironit cu ochii în monitor pentru a admira diverse peisaje – cu toate că engine-ul este unul de interior, un acvariu imens sau un tavan de sticlă murdar. Acuratețea și grija la detaliu sunt formidabile. Mai mult decât atât, producătorii au reușit să depășească mono-tonia dată, în general, de acest tip de jocuri, și să diversifice aspectul mediului inconjurător cum au putut ei mai bine. Acea trecere bruscă în materie de gameplay de care vă vorbeam anterior este perfect acompaniată de schimbări de ordin textural, de parcă am intra într-un cu totul alt univers. Mai ales în ultima parte, când suntem luați cu forța, practic, din coridoarele întunecate ale minelor și aruncați într-una dintre camerele criogenice ale laboratoarelor, schimbarea este una de-a dreptul brutală (în sensul bun al cuvântului). Aceste alternanțe sunt atât de bine ambientate,

OPINIE

Vin Diesel își face o giga-intrare în lumea joacelor PC!



CIPRIAN COROIANU

În Riddick nu m-am plictisit nici o clipă. Jocul este pe cât de bun, pe atât de scurt. Nici zece ore, dar acestea sunt toate pline și variate. Plăcerea pe care ți-o face varietatea acțiunii și calitatea ambientului te aduce să rejoci jocul imediat ce l-ai terminat, pentru a putea profita de comentariile producătorilor, integrate în mod special. Inițiativă excelentă, pe care am dori să o vedem și în alte jocuri. Fiind dotat cu o grafică de vis, care îți taie respirația, o atmosferă Diesel li un gameplay variat, Riddick își merită locul în topul celor mai bune FPS-uri apărute până acum, permițându-și chiar să inoveze prin adăugarea de lupte corp la corp foarte bine dezvoltate.









încât nici măcar nu le simţi prezenţa atunci când ar trebui să te frustreze. Muzica şi sunetele sunt şi ele de nota zece, mai ales atunci când se intră în modul combat. Ce mai, te unge pe urechiuşe o sonorizare ce te îndeamnă, parcă, să îţi duci misiunea la bun sfârşit cu cel mai zelos aplomb cu putinţă. Mulţi dintre jucătorii mai pretenţioşi (sau aşa-zis pretenţioşi) i-au reproşat jocului că este prea scurt, el numărând aproximativ zece ore de joc continuu. Ei bine, eu unul pot spune că mi-am pierdut noţiunea timpului în compania lui Riddick şi nici nu am simţit, odată cu termi-narea jocului, că au trecut zece ore, sau două, sau douăzeci. Este doar metoda unora de a căuta noduri în papură acolo unde nu au ce găsi.

Ei bine, dragii mei, se pare că în arhiva PC Games mai intră o bunătate de joc ce încasează o notă titanică. Ce-i drept, o merită cu prisosinţă, mai mult, merită stima tuturor pentru că a reuşit, într-o perioadă moartă (după **Half-Life 2**, cine se aştepta la un joc atât de bun aşa de repede), să revigoreze genul FPS. Aşa mai merge. **Chronicles of Riddick: Escape from Butcher's Bay** primeşte, pentru a treia oară în istoria de gaming a sub-semnatului, premiul de excelenţă "Sărăţeanu – manga cum laude". Pace vouă.

EMIL CIOCAN
paul@pcgames.ro



Punctaj
CHRONICLES OF RIDDICK

PRODUCĂTOR	Starbreeze
PUBLISHER	VU Games
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	29.90 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani

PRO & CONTRA

- (+) grafică deosebită
- (+) atmosferă incendiară
- (+) rejucabilitate
- (−) Prea dificil în unele locuri

Grafică	94%
Sunet	91%
Gameplay	93%
Atmosferă	93%
Multiplayer	-%

93%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1.8 GHz	CPU	- 2.6 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
DOOM 3
SPLINTER CELL

Final Fantasy XI

Ai avut vreodată un sentiment din acela de nostalgie cruntă, după un peisaj, o melodie, o amintire sau chiar un simplu joc, care să-ţi fi dat la un moment dat viaţa peste cap? **Pentru cei care l-au cunoscut şi au "trăit" în el ani la rând, universul Final Fantasy poate declanşa cu uşurinţă astfel de sentimente, având o măreţie epică şi o încărcătură emoţională care ar umbri o mulţime de RPG-uri fantasy occidentale, mult mai populare pe la noi**

Final Fantasy** e o boală! O boală incurabilă care, odată ce-a pus stăpânire pe tine, nu-ţi mai dă drumul nici în ruptul capului, şi pe deasupra mai are obiceiul să recidiveze aproape anual, într-o formă nouă şi devastatoare. Până acum, noi europenii am fost destul de feriţi de ea, doar două titluri croindu-şi drum şi pe PC-uri în trecut: **Final Fantasy VII** în 1998 şi **Final Fantasy VIII** un an mai târziu. În schimb, situaţia e mult mai gravă în Japonia, acolo unde milioane de obsedaţi gălbejii (de prea mult stat în casă, pesemne) au ajuns efectiv să trăiască în lumile de vis făurite de Square.

Fiind şi eu un pacient mai vechi de-al seriei, e lesne de înţeles nerăbdarea cu care aşteptam să pornesc iar la drum, într-o nouă aventură presărată cu chocobos şi airships. Dar sincer să fiu, întotdeauna am sperat că această aventură va fi una solitară, fiind extrem de circumspect în privinţa abilităţii gigantului nipon de a scoate un MMO la fel de captivant, precum jocurile sale singleplayer. Cum oare ar mai fi putut să surprindă acel farmec inconfundabil, sau să creeze personaje de neuitat, sau să integreze în timp real excelentul lor sistem de luptă, sau să... **Final Fantasy**... online?!

Toate aceste incertitudini îşi găsiseră răspunsul încă din 2003, odată cu lansarea lui **Final Fantasy XI** peste mări şi ţări; iar recent a venit şi rândul nostru să ne dumirim, graţie acordului de distribuţie europeană a jocului obţinut de Ubisoft. Pachetul oferit de aceştia conţine nu mai puţin de şapte CD-uri: trei pentru jocul propriu-zis, unul pentru primul expansion **Rise of the Zilart** şi încă două pentru cel de-al doilea expansion **Chains of Promathia**. Bun, şi-a mai rămas un CD – cel de instalare a serviciului PlayOnline (conceput pentru console), incluzând şi jocul de cărţi online **Tetra Master** care a debutat ca un mini-game în **Final Fantasy IX**. Toate astea, însoţite de un manual zdravăn de 150 pagini color, unde ţi se spune mură-n gură ce să faci ca să intri în joc... mda, e şi asta o provocare.

Spre deosebire de alte titluri de gen, până să ajungi să-ţi creezi un personaj şi să porneşti cu el la drum, trebuie mai întâi să urmezi o serie complicată de proceduri, înregistrări de conturi, validări de ID-uri, care nu fac altceva decât să te ţină departe de lumea jocului. E o tevatură ce trebuie urmată parţial de fiecare dată, lucru care mi s-a părut oarecum absurd. Aş fi preferat să existe o opţiune de lansare directă a jocului, din moment ce oricum nu am folosit serviciile PlayOnline de mesagerie, e-mail şi alte 'celea. Poate fi un sistem excelent pentru console, dar pe PC pur şi simplu nu i-am găsit rostul.

Iar dacă am pomenit de conturi şi ID-uri, ar fi bine să precizez că jocul original nu include decât un singur "Content ID", pe care îl poţi folosi pentru a înregistra un singur personaj. Dar stai liniştit, nu-i chiar atât de grav pe cât sună! Dacă vrei neapărat să ai mai multe personaje, poţi cumpăra ID-uri suplimentare la un preţ rezonabil; deşi e foarte probabil să-ţi ajungă unul singur chiar şi un an întreg. Motivul e foarte simplu şi e legat de sistemul de job-uri – la care am să revin acuşica.

Mai întâi, câte ceva despre crearea personajului. Procesul e unul simplist, dându-ţi de ales doar rasa, job-ul, nişte

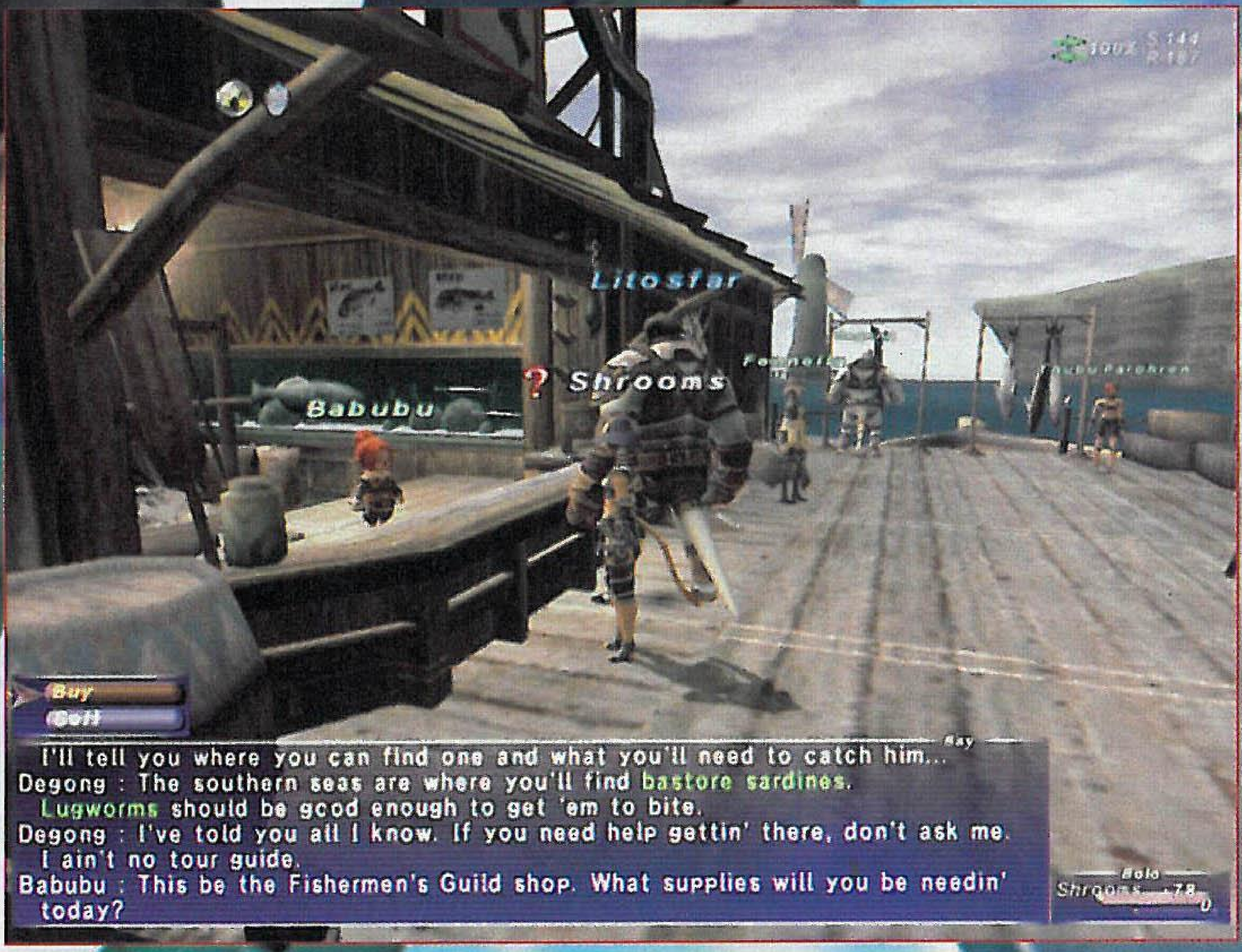




opţiuni de personalizare a aspectului fizic şi oraşul (alianţa) din care să porneşti. Deşi există patru oraşe majore în lumea Vana'diel, iniţial ai acces doar la trei dintre ele: Bastok, San D'oria şi Windurst, fiecare fiind populat de una sau două rase majoritare. Nici numărul acestora nu-i exagerat de mare, existând doar cinci rase jucabile: Hume (oameni), Elvaan (elfi), Galka (masculi imenşi, păroşi, cu coadă groasă), Taru-taru (piticanii iubitoare de magie... şi de bârfe), şi-n fine Mithra (un fel de feline bipede, specie exclusiv feminină). Între cele trei alianţe există o concurenţă acerbă pentru ocuparea zonelor "sălbatice" a lumii Vana'diel, fără să fie însă pe picior de război. Dimpotrivă chiar: cu vreo 20 de ani în urmă, ele formaseră o alianţă mare şi tare, care a ţinut piept hoardelor de Beastmen ce invadaseră lumea, punându-i cu botul pe labe şi cu coada între picioare. Urmările acelui război se simt şi acum, iar substratul narativ pe care îl descoperi la începutul jocului are o legătură directă cu cele întâmplate în ultimele două decenii...

Dar ca să revin, spuneam că sistemul de job-uri este cel care alintă nevoia de a-ţi crea mai







multe personaje. Ele sunt echivalentul claselor şi subclaselor din jocurile role-playing tradiţionale, existând specializări ca Warrior, Monk, Bard, Summoner, White Mage şi aşa mai departe, exact ca în **Final Fantasy V**; iar ceva mai târziu vei putea săţi alegi şi un support-job, extrem de valoros. Totuşi, contrar (MMO)RPG-urilor tradiţionale, dacă ţi-ai ales de pildă un White Mage ca job de bază, iar după câteva zile constaţi că nu ai destule vrăji ofensive, nu-i nevoie să te iei cu mâinile de cap sau să reiei jocul de la capăt: pur şi simplu îţi schimbi job-ul "din mers" şi îţi continui apoi aventura de unde ai rămas... ca un Red Mage, Black Mage, Summoner sau ce vrei tu. Iar după ce te-ai plictisit şi de astea, poţi încerca şi altele mai "fizice"; sau poţi reveni la orice job anterior şi să continui leveling-ul din acelaşi stadiu. Altfel spus, nu te mira dacă după vreo lună de joacă vei avea un personaj care-n acelaşi timp să fie şi lvl. 15 Warrior, şi lv. 8 Thief, şi lv. 3 Ranger sau mai ştiu eu ce. E tocmai sistemul care m-a făcut să mă îndrăgostesc de vechiul **Final Fantasy V** şi care, iată, a devenit marele avantaj al lui **Final Fantasy XI**: cu un singur personaj, poţi avea o experienţă de joc fantastic de diversă, dacă îl specializezi în cât mai multe job-uri. Iniţial, ai acces doar la şase dintre ele (Warrior, Monk, Thief, White Mage, Black Mage, Red Mage), următoarele şase (Paladin, Dark Knight, Beastmaster, Bard, Ranger, Summoner) devenind disponibile numai după îndeplinirea unor condiţii / quest-uri speciale. Iar punându-le la socoteală şi pe cele introduse de expansion-ul **Rise of the Zilart** (Samurai, Ninja, Dragoon), ajungi la un total de 15 specializări a căror stăpânire temeinică ţi-ar lua... ani buni de joacă zilnică. Adio, viaţă social(ist)ă!

Eu unul mi-am început fantezia cu o Mithră atletică, având o coadă zveltă şi jucăuşă, o vestimentaţie sumară, şi o afinitate vădită pentru artele marţiale ale job-ului Monk. Prima săptămână am petrecut-o hoinărind aiurea prin oraşul Windurst şi prin zonele din imediata sa apropiere, descoperind puţin câte puţin lumea jocului şi opintindumă din răsputeri să mă acomodez cu interfaţa bizară a jocului. Chiar şi din postura de fan înrăit Final Fantasy, am întâmpinat destule dificultăţi până să învăţ locul şi rostul fiecărei comenzi, să mă obişnuiesc cu controlul personajului sau al camerei, cu sistemele jocului şi-n general să intru în atmosferă. În cele din urmă, am ajuns să renunţ aproape total la mouse şi să folosesc doar tastatura – ceea ce e straniu şi pentru un RPG singleplayer, darămite pentru un MMO, unde mereu trebuie apelezi câte un meniu, o fereastră sau o comandă mai ascunsă. Fără îndoială că

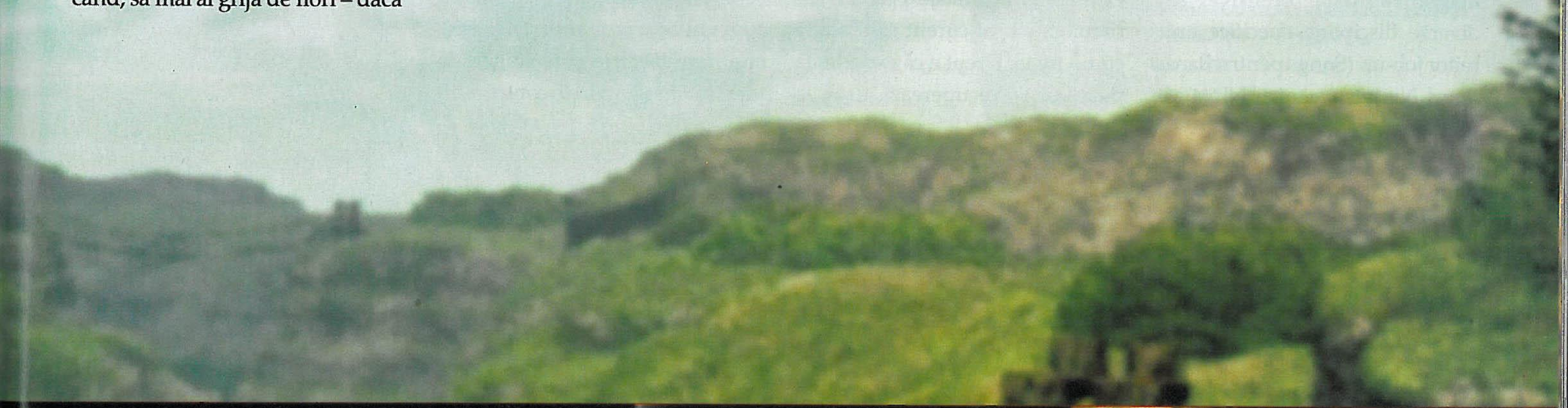
Rasele din Vana'diel



interfaţa nu e punctul forte al lui **Final Fantasy XI**, dar eu unul nici nu mă aşteptam la mai mult – dat fiindcă principala sa ţintă au fost din start jucătorii de PS2, iar versiunea PC trebuia să fie 100% compatibilă cu aceasta (o premieră în domeniul MMO-urilor). Aşadar, dacă n-ai mai avut până acum de-a face cu seria FF sau cu alte RPG-uri similare, fii pregătit să investeşti niscaiva timp şi nervi la începutul jocului... pentru că merită.

Unul dintre primele lucruri pe care le-am descoperit a fost aşa-zisul Mog House, o cămăruţă din zona rezidenţială a oraşului unde va trebui să revii de fiecare dată când vei dori să-ţi schimbi job-ul. Tot aici, te poţi debarasa de obiectele adunate, poţi instala diverse decoraţii sau, din când în când, să mai ai grijă de flori – dacă vei alege să-ţi pierzi vremea cu aşa ceva, în locul altor activităţi mult mai dinamice, gen pescuitul, gătitul ori sculptura în oase... fascinante de-a dreptul. Iar dacă tot am amintit de ele, următoarele mele popasuri au fost ghildele artizanale din Windurst, unde ai ocazia să înveţi diverse skill-uri de crafting. Sistemul e relativ simplu, iar perseverenţa îţi este răsplătită din start. Pentru a crea un obiect, o mâncărică, ceva acolo, ai nevoie de o reţetă, câte un cristal elemental (Fire Crystal, Water Crystal etc.) şi diverse ingrediente scuipate de monştri în clipa morţii sau cumpărate direct. Dacă alegi prima variantă, e clar ce ai de făcut: eliberezi inventarul, ieşi afară din oraş şi începi să killăreşti monştri la grămadă; sau, dacă ştii şi fiecare monstru ce tip de cristal / ingrediente scuipă, cu atât mai bine. A doua varianta e şi ea simplă, mult mai comodă, dar şi mult mai scumpă: fie că scormoneşti prin ofertele interminabile ale caselor de licitaţie sau doar arunci o privire prin bazarul unora dintre jucători, ar fi bine să ai la tine o punguţă doldora de bani ("Gil"), căci de tentaţii nu vei duce lipsă! Preţurile variază simţitor de la licitaţie la licitaţie sau de la un bazar la altul – orice jucător putând să stabilească un preţ arbitrar pentru obiectele sale din inventar şi să-şi deschidă un magazin personal chiar şi-n mijlocul sălbăticiei: o chestie implementată foarte elegant.

Desigur, la început am fost nevoit să-mi procur singur ingredientele şi obiectele care mă interesau, fie pentru crafting, fie ca o condiţie pentru îndeplinirea quest-urilor primite de la NPC-uri. Treaba a început să meargă strună câteva zile mai târziu, după ce-am văzut cam ce fel de cristale sau obiecte primeam de la fiecare tip de monstru. Quest-urile pot fi o sursă continuă de bani şi un pretext pentru descoperirea unor ţinuturi noi, dar mie cel puţin mi s-au părut destul de seci şi prost gestionate (deh, interfaţa asta...). Mult mai interesante, dar şi mult mai grele



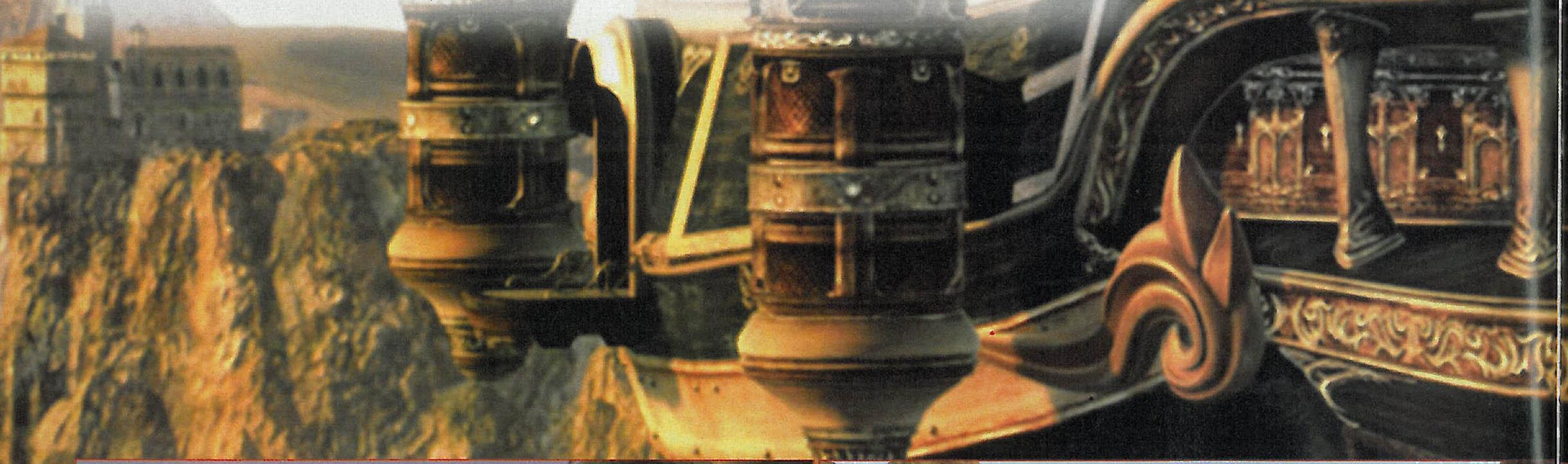


sunt misiunile. Îndeplinirea lor este principalul mod de a avansa în "poveste" şi în rang, prin câştigarea de Rank Points, lucru care îţi va deschide mai târziu o serie de posibilităţi noi. Iar asta implică bătaie din belşug.

Sistemul de luptă din **Final Fantasy XI** este o adaptare în timp real a clasicului ATB (Active-Time Battles), aşa încât fanii seriei se vor simţi ca la ei acasă. Meniul de acţiune include comenzile Attack, Magic, Abilities, Items şi Check, cele mai multe dintre ele putând fi folosite şi în afara luptei. Comanda Check, de exemplu, îţi sugerează cât de puternic e monstrul luat în vizor, dar tot ea este cea pe care va trebui să o foloseşti, pentru a inspecta un alt personaj şi a-i cotrobăi prin bazar. La categoria Magic intră o serie de magii curative, ofensive sau diverse discipline specifice anumitor job-uri (Songs pentru Bards, figuri Ninjutsu pentru Ninja), în timp ce abilităţile speciale sunt împărţite şi ele în mai multe categorii: Job Abilities, Weapon Skills, Ranged Attack şi Pet Commands – suficient de sugestive, cât să nu mai fie nevoie să intru în detalii. Din nou, începătorii vor trebui să aibă niţică răbdare şi să exerseze de zor, până să aprecieze adevărata valoare a acestui sistem.

Dacă am vorbit despre lupte, e firesc să amintesc şi despre felul în care producătorii au tratat moartea personajului, organizarea party-ului şi confruntările PvP. Moartea... e nasoală. E nasoală, vere, de nu-i adevărat! Pe lângă faptul că eşti teleportat la ultimul Save Point de care te-ai legat (într-un oraş sau Outpost), moartea personajului atrage după sine şi o penalizare în puncte de experienţă, la limită existând chiar riscul ca job-ul curent să-ţi scadă cu un nivel. Drept e că experienţa pierdută se recuperează uşor, la început, dar asta nu prea te încălzeşte când mori undeva la capătul lumii, fără nici o pilulă magică sau fără cineva lângă tine care să te învie.

Ajungem astfel la party-uri – care, şi-n cazul lui **Final Fantasy XI**, devin o necesitate vitală de la un punct încolo. Din fericire, avem de-a face cu un joc social până-n pânzele albe şi e foarte uşor să-ţi găseşti parteneri de încredere sau măcar un grup de ocazie. Singura recomandare este ca toţi membrii grupului să fie cam de acelaşi nivel, într-un interval de aproximativ cinci nivele. Altfel, jucătorii mai slabi ar putea să nu primească nici un ţâr de XP de pe urma monştrilor omorâţi, distribuţia punctelor de experienţă favorizând personajele de nivel înalt. Cât despre beneficiile materiale, banii sunt distribuiţi uniform între membrii party-ului, iar obiectele prin tragere la sorţi. În fine, singurele confruntări







PvP care au loc sunt relativ amiabile, fiind organizate lunar (după calendarul jocului) sub forma unui conflict non-letal între naţiunile din Vana'diel, numit Ballista. Pentru a participa, una dintre condiţii este atingerea rangului 3 în cadrul alianţei din care faci parte (şi care poate fi schimbată ulterior, apropo). Aşa că iarăşi – bătaie din belşug.

Totuşi, simpla explorare a lumii Vana'diel are şi ea un farmec aparte. Faţă de varianta originală, cele două expansion-uri au extins jocul cu încă 15 zone mari şi late, cu panorame minunate sau sinistre de-a dreptul, precum şi câteva aşezări, NPC-uri şi quest-uri noi. Singurul necaz e faptul că vei pierde mult timp cu deplasările per-pedes, până să-ţi permiţi să călătoreşti cu Airship-ul de la un oraş la altul sau măcar să ajungi la nivelul 20, pentru a putea închiria un Chocobo. Asta ca să nu mai vorbesc despre zonele introduse de Chains of Promathia, care sunt accesibile doar personajelor uber-high level. Până să ajungi acolo, dacă nu vrei să mori de prea multe ori – sau de plictiseală, cea mai bună soluţie ar fi să te înscrii într-un Link-shell, sau să-ţi înfiinţezi unul propriu. Link-urile sunt practic echivalentul ghildelor clasice, cu deosebirea că un personaj din **Final Fantasy XI** poate face parte din oricâte Link-uri vrea el; însă doar unul poate fi activ la un moment dat.

Iar cu asta, am cam epuizat (sper) subiectele de gameplay care meritau abordate. Aş mai avea doar de adus unele comentarii sub aspect tehnic, îndeosebi în privinţa graficii. Cum spuneam, multe dintre peisajele jocului sunt superbe, dar la fel de multe sunt şi banale. Monştrii sau personajele nu duc lipsă de detalii, şi ţi-e mai mare dragul să stai în mulţimea din faţa caselor de licitaţie, ori pe pontoanele unde se adună pescarii, doar ca să admiri costumaţia lor "sugestivă". Ţinând cont că e un joc relativ vechi, arată foarte bine, dar, din păcate, se mişcă suspect de încet şi, cel mai nasol, nu poate fi jucat în mod Windowed... grav, pentru un MMO.

Dacă totuşi reuşeşti să treci cu vederea aceste detalii, dacă ai răbdare să descoperi ceva nou sau eşti deja un fan al seriei, mai mult ca sigur vei avea parte de o experienţă autentică **Final Fantasy**, de la cap la coadă, cu toate bunele şi relele pe care le implică.

CHIOCOBESCU
serban@pcgames.ro

Punctaj
FINAL FANTASY XI

PRODUCĂTOR	Square Enix
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	peste 12 ani

PRO & CONTRA

- (+) feeling de Final Fantasy
- (+) sistem excelent de job-uri
- (+) aspect social pus la punct
- (−) interfaţă sperietoare de "novici"

Grafică	83%
Sunet	82%
Gameplay	84%
Atmosferă	88%
Multiplayer	-%

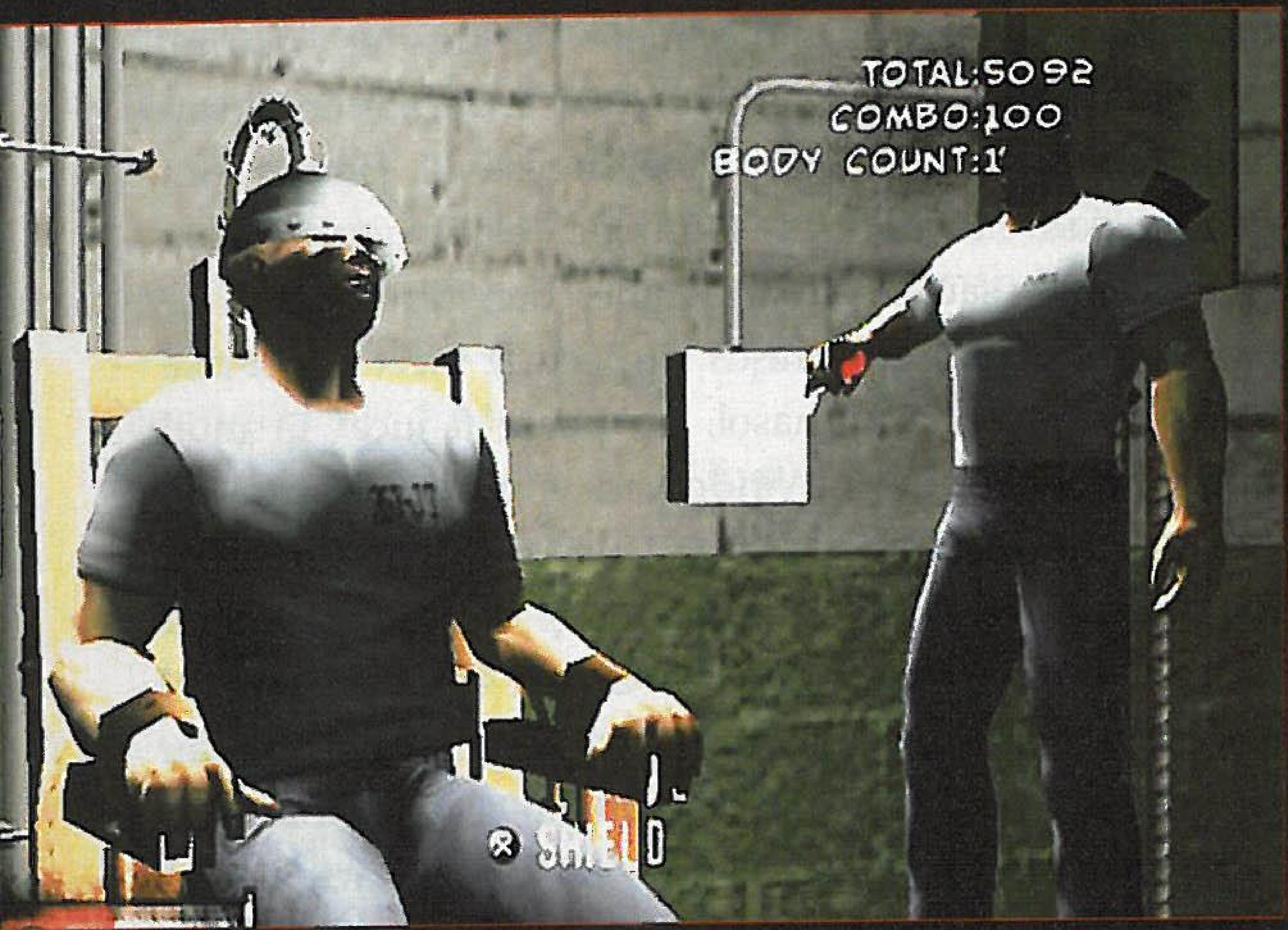
84%

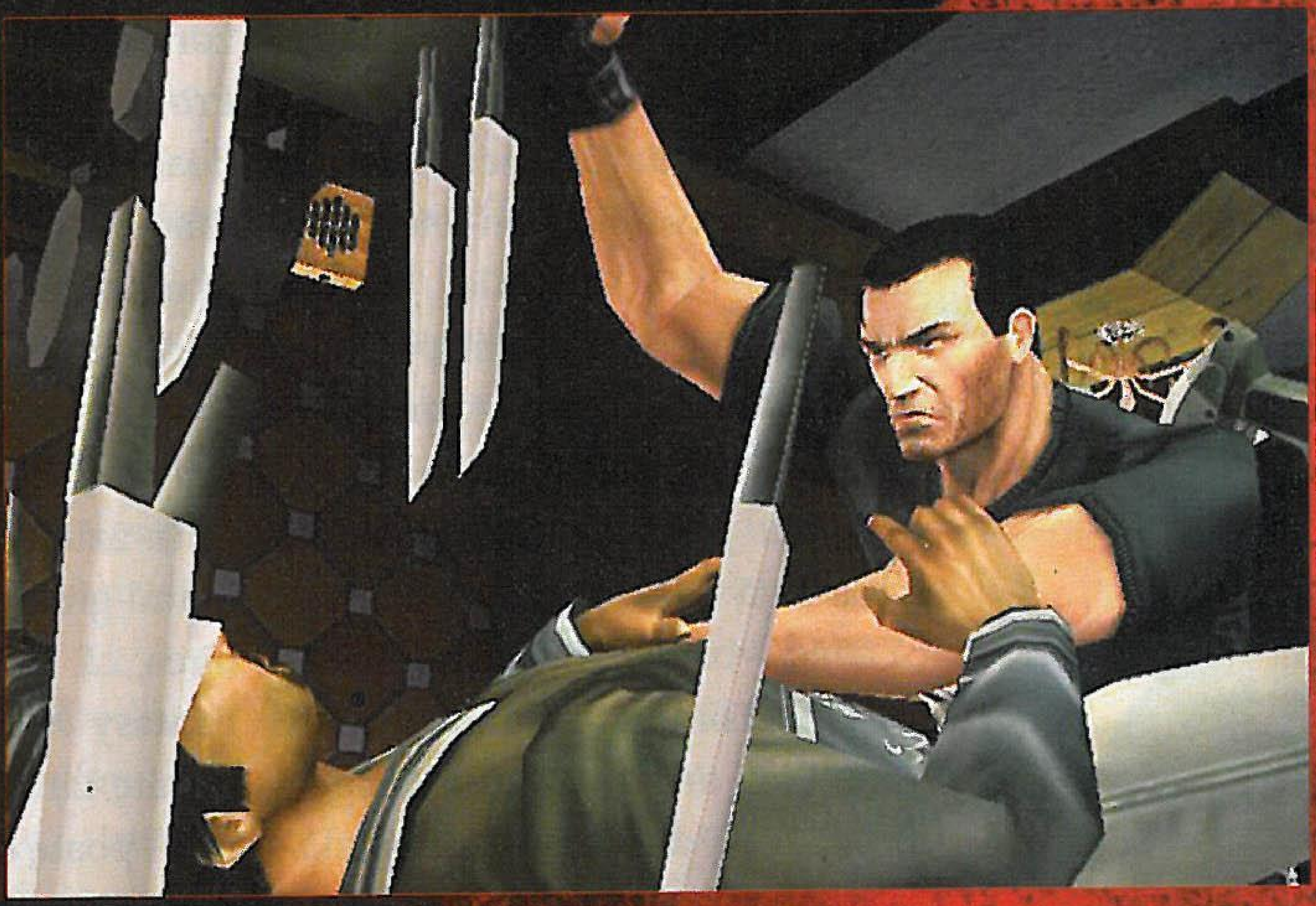
NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	800 MHz	CPU	1.8 GHz
Video	32 MB	Video	128 MB
RAM	128 MB	RAM	512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
EVERQUEST
LINEAGE II











The Punisher

E singur, e supărat şi e înarmat până-n dinţi. Cei care încearcă să-i stea în cale comit o greşeală letală. **Totuşi, după trei săptămâni de killing spree e pus după gratii şi astfel aflăm povestea sângeroasă a unei vieţi tragice.**

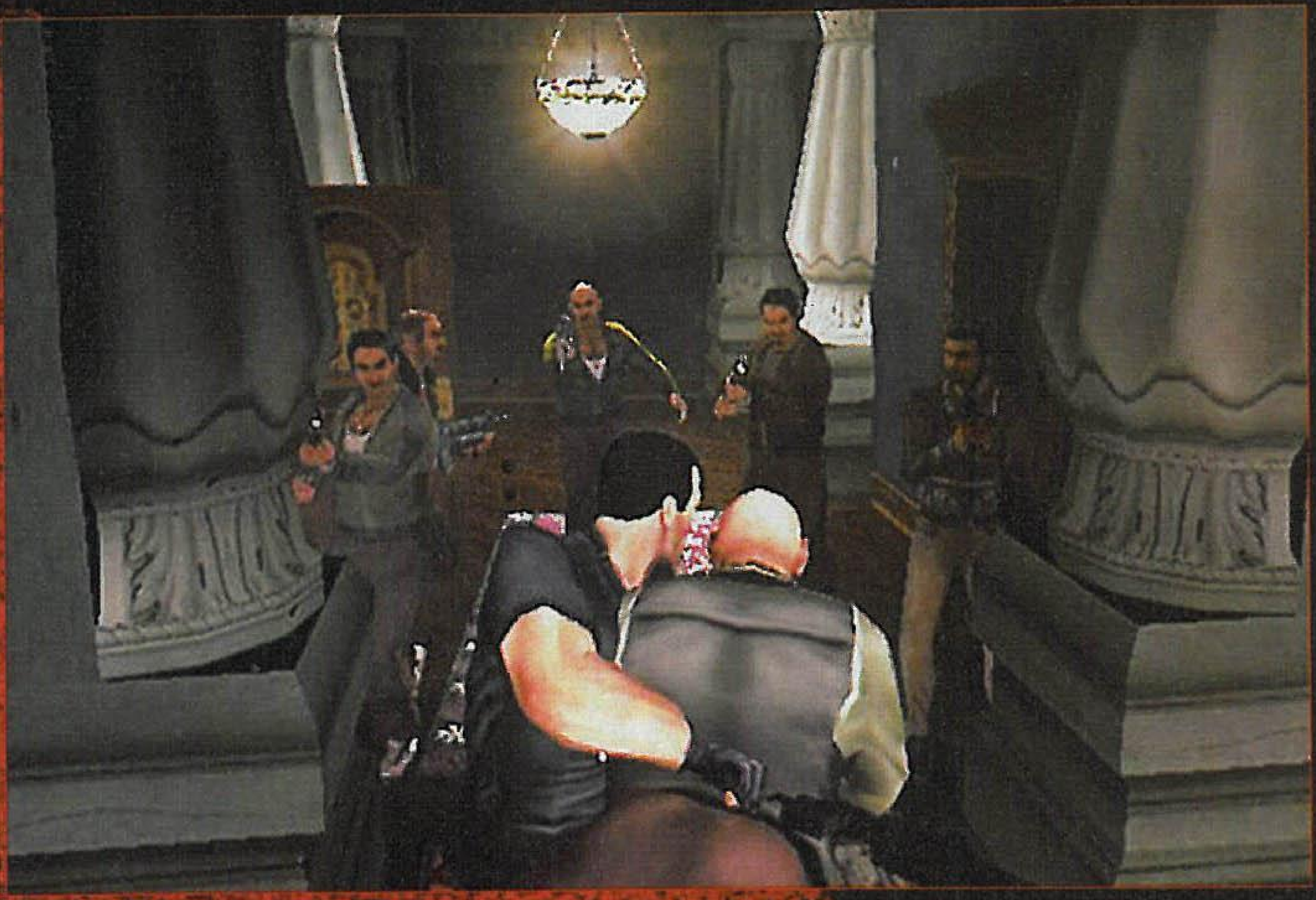
The **Punisher**, celebrul erou Marvel, nu cred că mai trebuie prezentat cuiva. Matahala îmbrăcată invariabil în acelaşi tricou negru ornat cu un cap de mort, a spart recent barierele tiparului şi s-a mutat de pe paginile benzilor desenate pe ecranele cinematografelor. În lumea jocurilor video nu este însă o prospătură. A apărut încă din 1993 în jocurile produse de Capcom după modelul lui **Final Fight**. Nici pe atunci nu s-a bucurat de un succes răsunător şi nici acum, noua adaptare publicată de THQ, nu pare să aibă un viitor mai strălucit. Chiar dacă cei de la Volition au încercat să-şi pună amprenta asupra third-person shooter-elor prin adăugarea interogatoriilor, **The Punisher** este doar o copie slabă a lui **Max Payne**, o clonă insipidă, inodoră şi incoloră din care lipseşte bullet-time-ul.

Mai bine zis locul acestuia este luat de *slaughter mode*. Acest „new feature" presupune încetinirea timpului pentru erou, în scopul de a putea căsăpi mai mulţi băiţei răi. Folosind acest mod de luptă, îţi vei recăpăta o parte din hit points-urile pierdute, dar va trebui să renunţi la arsenalul de arme de foc în favoarea unui stoc interminabil de cuţite pe care le vei implementa în ţeasta duşmanilor. O altă noutate menită să aducă culoare în gameplay-ul obişnuit al genului este posibilitatea de a înhăţa inamicii pentru a-i folosi pe post de scut viu. În unele situaţii se va ivi opţiunea de a-i interoga pentru nişte informaţii importante. Interogatoriul, realizat printr-un mini-game în care va trebui să stresezi la culme tastele rozătorului tău, poate să-ţi aducă drept recompensă şi o mică cantitate de hit points. Cei care într-adevăr merită ciupiţi de limbă sunt marcaţi printr-un craniu care pluteşte paşnic deasupra căpăţânii. Acest lucru, în 99% dintre cazuri merită făcut doar pentru bonusul de sănătate, deoarece informaţiile primite nu-ţi vor folosi la nimic, jocul presupunând uciderea a tot ce mişcă.



Povestea tip pentru acest maraton de măcel este exact cel din benzile desenate: după moartea violentă a familiei sale, eroul nostru nu se poate gândi la altceva decât la răzbunare. Şi cam atât! Aici se termină orice motiv sau fir epic premergător, producătorii având intenţia de a nu complica prea mult jucătorii cu detalii „lipsite de importanţă". Povestea jocului în sine este prezentată sub forma unui şir de amintiri. Se pare că după trei săptămâni de killing-spree, NYPD a reuşit să-l prindă pe Frank Castle şi nu prea aprecia-





Punctaj
THE PUNISHER

PRODUCĂTOR	Volition
PUBLISHER	THQ
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	peste 16 ani

PRO & CONTRA

PRO	CONTRA
+ mini game-ul interogatoriului	− monoton
+ vocile personajelor	− texturi spălăcite

Grafică	70%
Sunet	69%
Gameplay	68%
Atmosferă	66%
Multiplayer	-%

68%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 1.5 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 128 MB	RAM	- 256 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
THE HULK
MAX PAYNE

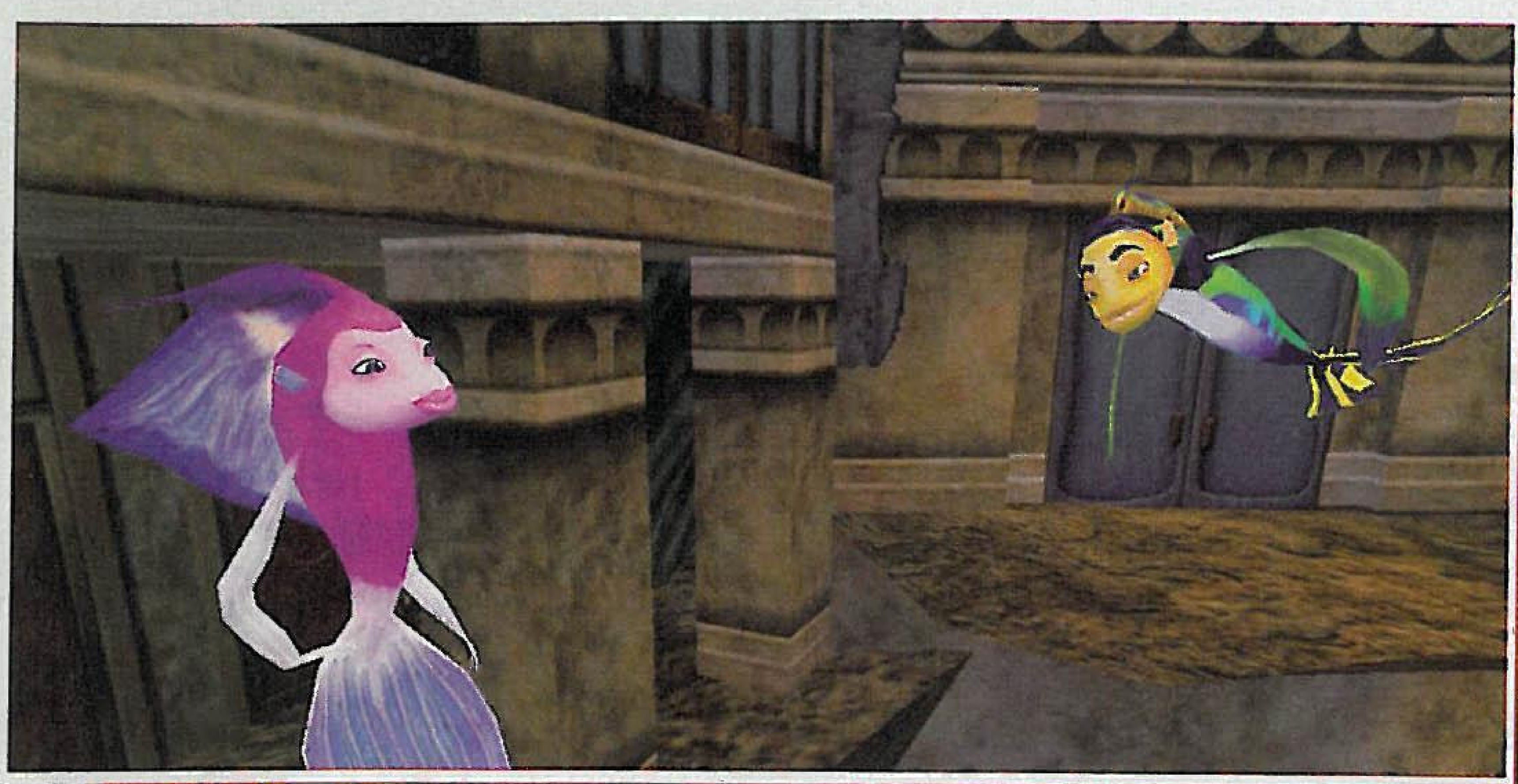
ză curățenia făcută de el prin lumea interlopă a orașului. Astfel, pe parcursul interogatoriului din cămăruța ascunsă pe Ryker's Island ai posibilitatea de a face cunoștință cu tot gunoiul din sufletul eroului. Până la sfârșitul jocului vei afla cum, în urma unei descinderi în imobilele aflate în posesia criminalilor din vecini, **The Punisher** aflase de un complot terorist major pe care a început să-l investigheze cu pușca și cu pistolul. Adunate la un loc, aceste confesiuni totalizează circa 10-15 ore de joc. Această număr variază însă de abilitatea fiecărui jucător de a se specializa pe headshot-uri. În funcție de performanțele atinse (hectolitri de sânge pe metru pătrat), vei primi niște medalii care-ți vor permite să te întorci la anumite niveluri pentru a răspunde la noi provocări. Această soluție nu este însă tocmai reușită, deoarece, odată terminat, n-ai nici o tragere de inimă să te întorci în vreun nivel. Cu alte cuvinte, rejucabilitatea se apropie cu pași mari de zero.

The Punisher nu arată tocmai rău, dar niște texturi mai bine puse la punct i-ar fi priit cu certitudine. Din cauza texturilor spălăcite, întreaga grafică pare ștearsă. Producătorii s-au descurcat mult mai bine la capitolul modelarea împrejurimilor, killăreala având loc în decoruri destul de variate. Interactivitatea obiectelor din jur este zero, cel mai bun exemplu fiind televizorul care rezistă la oricâte focuri de armă ai trage. Nici sunetele nu sunt tocmai cele la care ne așteptam. Acestea nu sună deloc cum ar trebui, adesea având o intensitate prea scăzută ori fiind prost poziționată în spațiu.

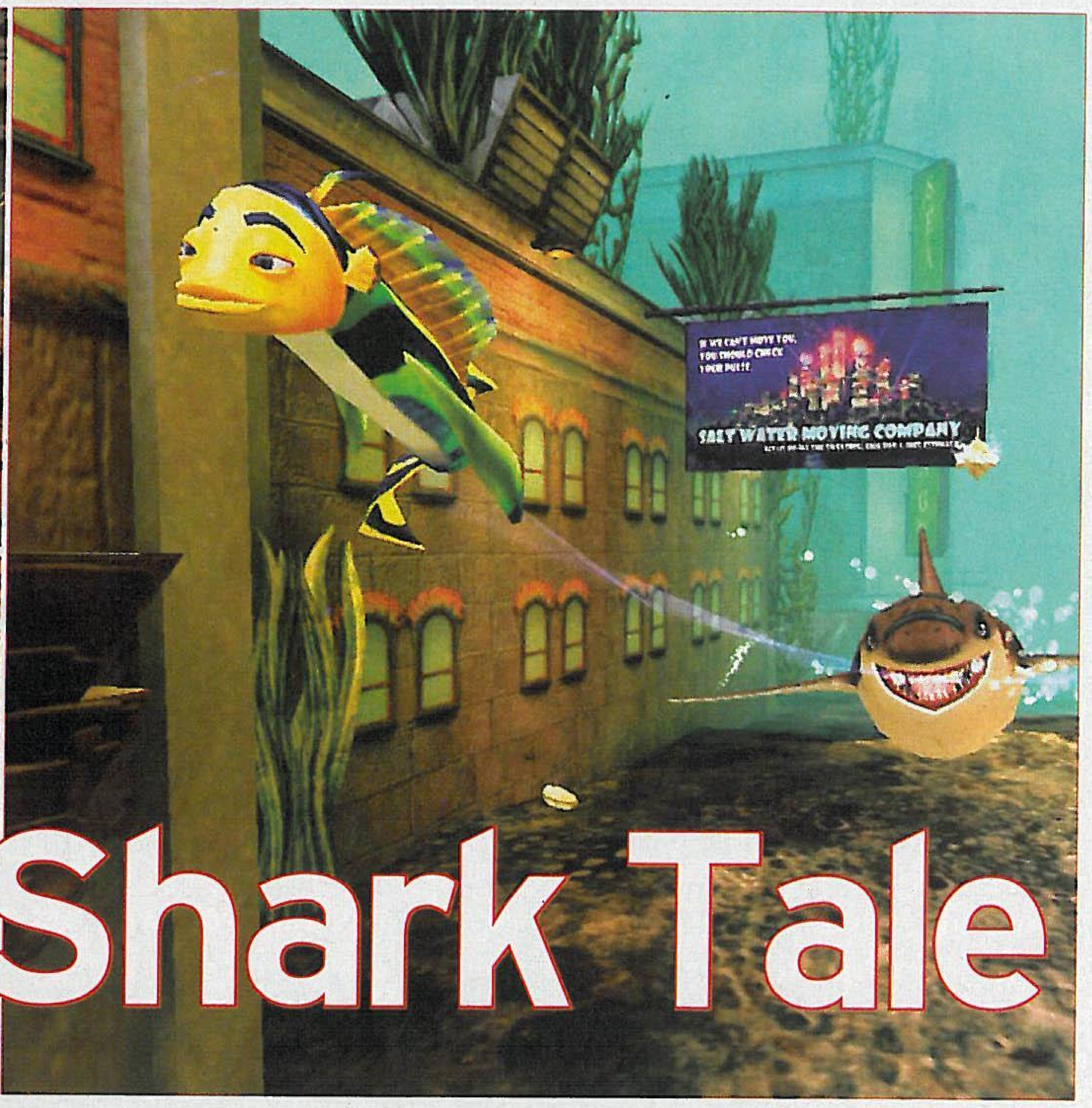
Chiar dacă a încercat să lărgească orizonturile genului de care aparține, **The Punisher** rămâne un simplu joc de acțiune în care nu trebuie să gândești prea mult. Din lipsa varietății gameplay-ului, după o scurtă perioadă de timp, nici măcar luptele nu mai sunt distractive. Dacă vrei să joci neapărat un third-person shooter, mai bine caută în continuare.

SITH BULL
jacint@pcgames.ro





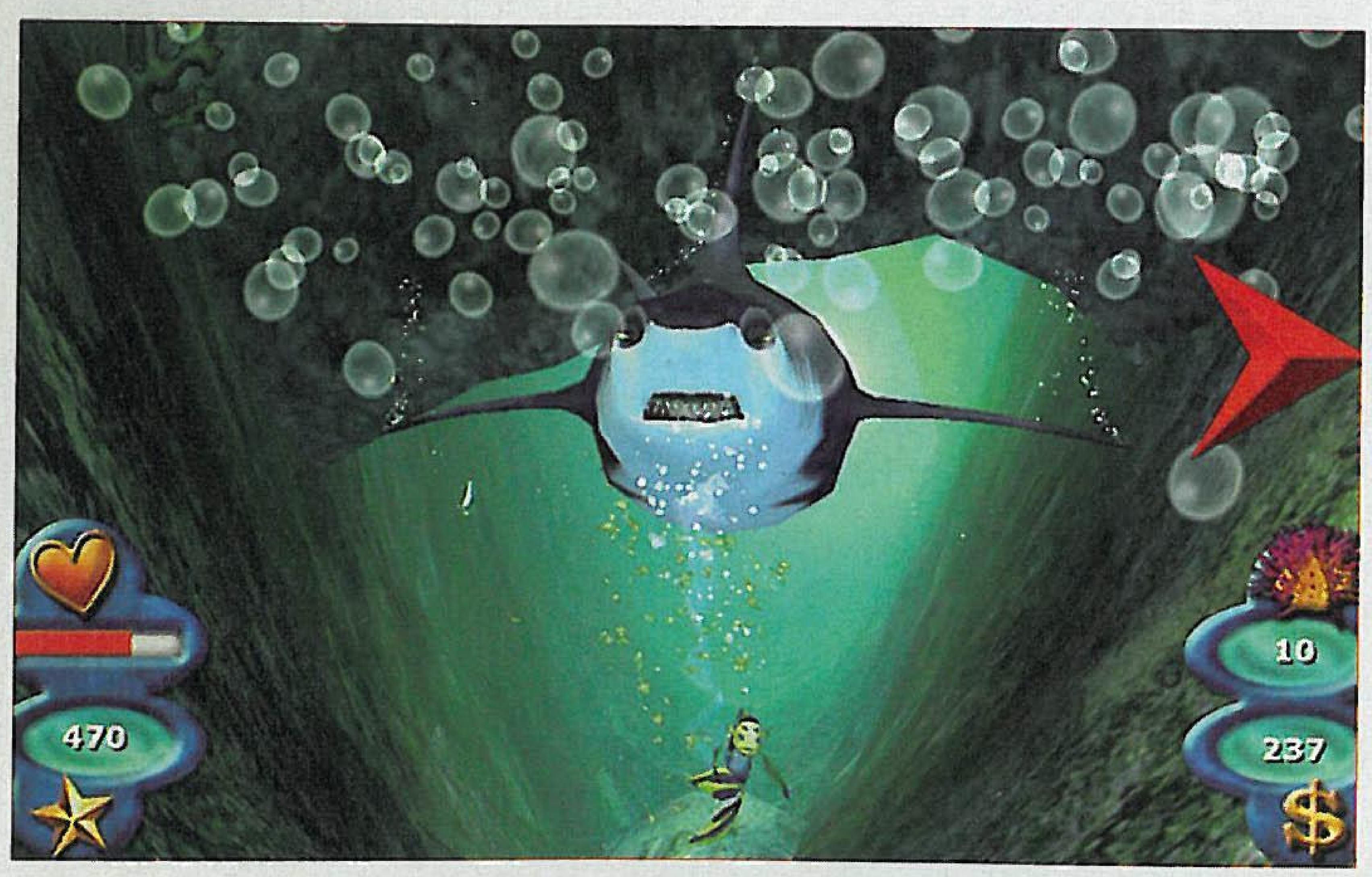




Shark Tale

După ce a lansat la apă, de ceva vreme, filmul de animaţie Shark Tale, Dreamworks Interactive încearcă să ne capteze atenţia şi să ne facă să vedem şi altfel lumea subacvatică prin jocul cu acelaşi nume. Adaptat pe toate suporturile de ultim moment, jocul dispune de o versiune PC remarcabilă faţă de celelalte versiuni de acelaşi tip. Dacă **Finding Nemo** nu vi s-a părut interesant, vă asigur că **Shark Tale** vă va capta atenţia pentru câtva timp.

Avem de-a face cu un joc care înglobează tot ceea ce înseamnă ludic, dar care se adresează, clar, unui public foarte tânăr. Acesta începe destul de clasic, adică deja îl controlăm pe Oscar, peştele clovn, eroul filmului, în mediul acvatic. Realizarea 3D este de înaltă ţinută şi putem să mişcăm personajul fără nici o piedică, folosindu-ne numai de mouse. În timp ce încerci să vezi ce tumbe poate face Oscar, intri deja în pâine, începând să te întâlneşti şi cu alte personaje haioase. Astfel, jocul este împărţit în secvenţe care necesită diverse metode de abordare, totul pentru a descoperi încet-încet fascinanta lume subacvatică. Jocul constă în special în explorarea „coloniei" de către Oscar, ajutând diferite personaje, primind astfel bani şi umflându-şi cota de popularitate. După cum probabil aţi dedus, subiectul jocului urmează fidel intriga filmului; ideea este ca bancurile (de peşti) să-l privească pe Oscar ca pe un veritabil ucigaş de rechini; pentru asta însă, el trebuie să se supună dorinţelor celorlalţi, adică să aibă bani şi faimă, ca să i se vorbească.



Aşadar, universul jocului este divizat în mai multe zone la care avem acces pe măsură ce suntem renumiţi. Banii colecţionaţi ne dau posibilitate să cumpărăm mobilă pentru a ne aranja apartamentul, precum şi să participăm la diferite misiuni. Acestea pot fi repartizate în mai multe categorii dintre care amintim: cursa în care Oscar trebuie să-i învingă pe ceilalţi trei concurenţi direcţi, apoi, mai puţin clasice, sunt cursele de urmărire cu diferiţi prădători, în general rechini, când trebuie să te fereşti de obstacole şi să-ţi „imobilizezi" oponenţii. În acest caz, cursa este văzută din faţă pentru a-ţi creşte şi mai mult adrenalina, văzând în coada ta nişte dinţi mari tocmai ieşiţi de la polizor. Alte secvenţe sunt cele de genul în care trebuie să te furişezi de crabii şi peştii baracuda printre corali pentru a găsi diferite obiecte, ca să-ţi îndeplineşti obiectivele destul de numeroase. Cele mai haioase mi s-au părut însă probele de dans care constau în utilizarea săgeţilor în ritmul muzicii. La final, o să numărăm nu mai puţin de 25 de obiective care trebuie îndeplinite, fapt care ne va readuce distracţia şi amuzamentul pe buzele obosite de la alte jocuri mai stresante. Referitor la coloana sonoră, aceasta îmbină melodii de R&B şi hip hop, cu teme originale.

Cu siguranţă, celor cărora le-a plăcut filmul Shark Tale, vor fi încântaţi şi de joc. Rămâne însă la latitudinea fiecăruia dacă doreşte să revină la vremurile copilăriei sau nu. Succes!

HALF-WIFE

Punctaj
SHARK TALE

PRODUCĂTOR	KnowWonder
PUBLISHER	Activision
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 35 euro
VÂRSTĂ	peste 4 ani

PRO & CONTRA

Pro	Contra
+ grafică reuşită	– foarte scurt
+ gameplay inventiv	– urmează numai povestea filmului

Grafică	81%
Sunet	83%
Gameplay	82%
Atmosferă	80%
Multiplayer	-%

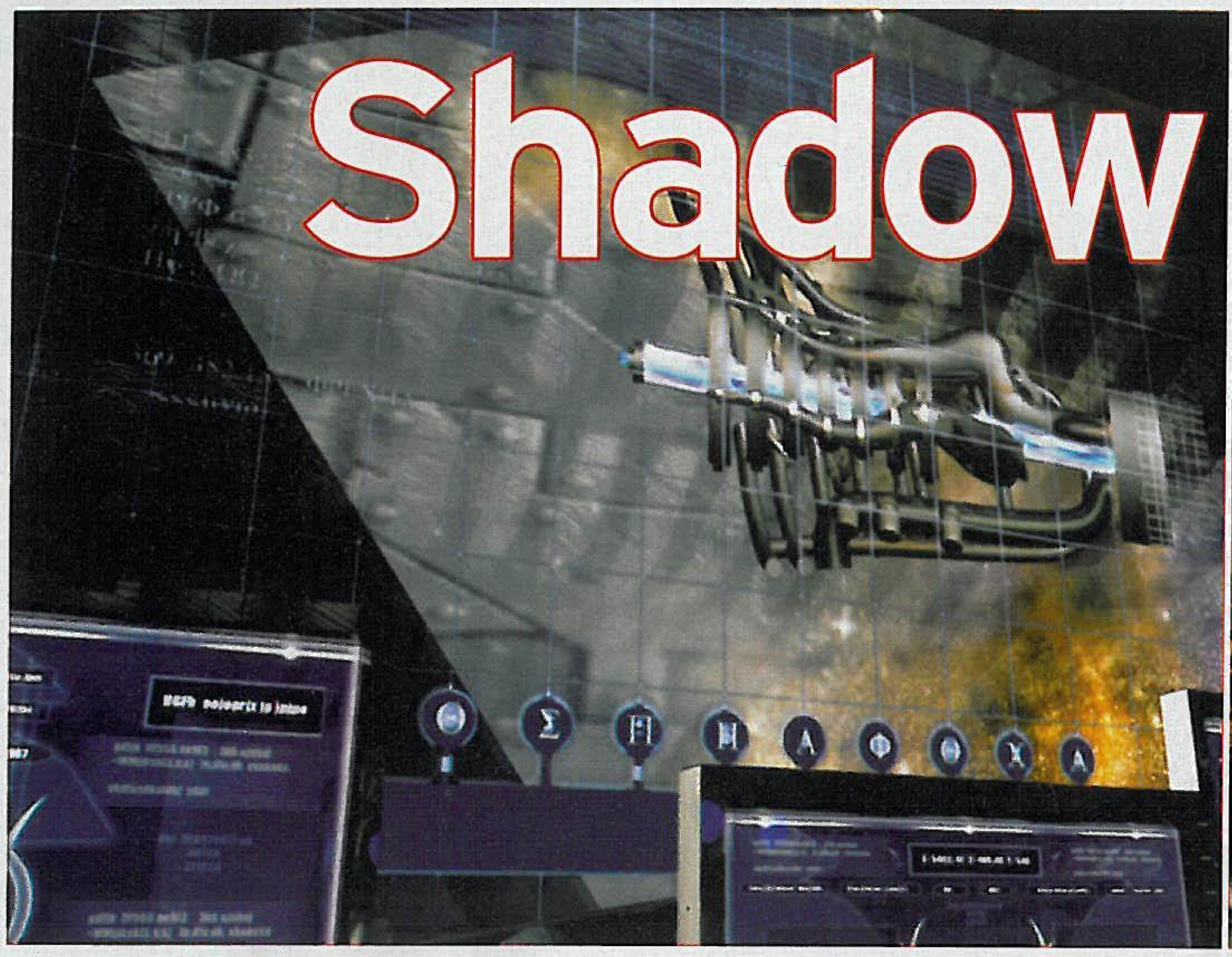
81%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 450 MHz	CPU	- 700 MHz
Video	- 16 MB	Video	- 32 MB
RAM	- 128 MB	RAM	- 256 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SHREK 2
FINDING NEMO


ESWC 2005 Romania
Preliminarii Online : Februarie-Mai 2005
Finala naţională: 27-29 Mai, Forte Cafe, Constanţa
www.computergames.ro
THE END OF YOUR SOCIAL LIFE
Computer Games
nVIDIA
ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP
ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

Shadow Vault



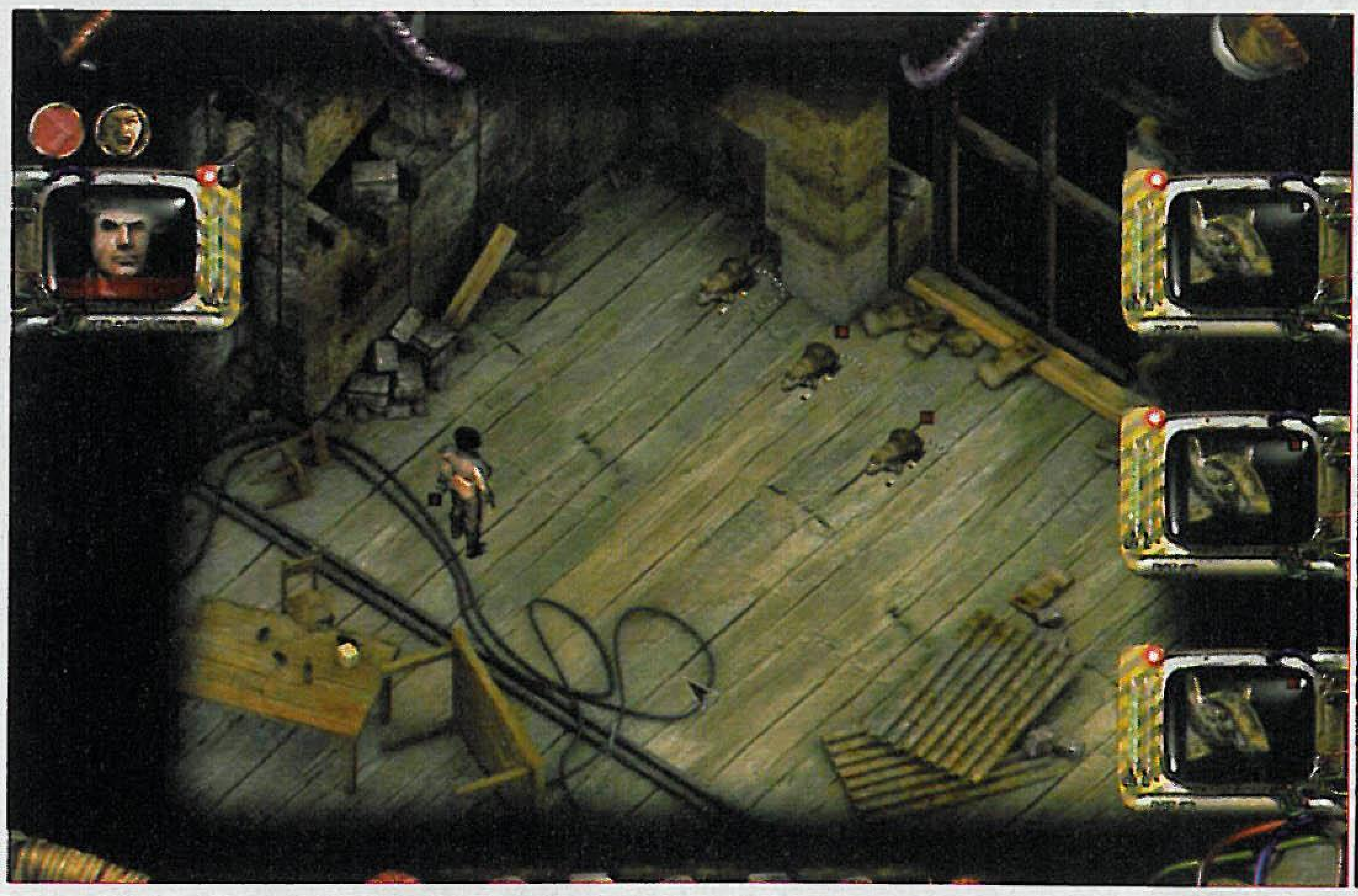


Cerul e întunecat de norii negri care prevestesc parcă un viitor sumbru al Pământului. Oamenii, o rasă atât de inventivă, n-au reuşit să găsească vreo soluţie ca să poată evita catastrofa finală. **O singură şansă sinucigaşă rămâne: un tunel al timpului care duce înapoi în 1958**

Conducerea actuală a planetei, Contingent, nu stă nici o clipă pe gânduri şi purcede în tunel împreună cu o numeroasă armată pentru a se războii cu strămoşii. Scopul este obţinerea controlului planetei cu orice preţ. Armele avansate ale Contingentului îi conferă un scurt avantaj, dar totul se termină când o ciupercă roşie se ridică spre cer. Războiul a luat o turnură neaşteptată odată cu lansarea primelor bombe nucleare. Acum totul s-a transformat într-o bătălie fără speranţă din care nici o parte nu mai poate ieşi. Trebuie să continue lupta cu orice preţ.

Acesta este povestea cadru a unui nou joc, **Shadow Vault** care, încă de la anunţare, mi-a adus în minte două jocuri de geniu: **Fallout** şi **Jagged Alliance**. Am aşteptat titlul celor de la Mayhem Studios cu entuziasm, deoarece nu m-am mai întâlnit de mult cu un joc post-apocaliptic. După primele ore de la instalare entuziasmul mi-a pierit, locul său fiind ocupat de o resemnare de genul „n-a fost să fie".

Gameplay-ul jocului este unul mediocru. Într-adevăr, desfăşurarea elementelor seamănă cel mai bine cu **Jagged Alliance**: porţi lupte turn-based, în care acţiunile pe care le întreprinzi sunt limitate de numărul action points de care dispui. Însă, spre deosebire de **Fallout**, aici chiar dacă ţi-ai eliminat toţi inamicii, nu poţi ieşi în turn-based mode, fiind obligat să respecţi ecuaţia o dată tu, o dată calculatorul şi tot aşa. Faptul că **Shadow Vault** rămâne constant în combat mode îţi îngreunează situaţia, mai ales dacă pentru îndeplinirea misiunii trebuie să străbaţi actuala hartă în lung şi-n lat. Cele 20 de hărţi care vor trebui parcurse pentru a putea termina jocul sunt destul de mici, aşa că nu înţeleg de ce a fost necesară această limitare a libertăţii jucătorului. În afară de plimbări pe faleză, toate aceste action points vor limita şi opţiunile tale din timpul luptelor, respectiv posibilitatea folosirii atributelor speciale. În joc există în total 30 de unităţi şi de personaje, respectiv 36 de abilităţi, producătorii lăudându-se că există peste 40 de tipuri de acţiuni. Interfaţa jocului, chiar dacă nu este bine proiectată, măcar este funcţională. Problemele apar însă când ai în subordine mai multe unităţi şi trebuie să le foloseşti simultan. Devine cam greu să ţii socoteala fiecăreia, lucru care putea să fie evitat prin apropierea camerei de unitatea selectată.







Luptele în sine nu sunt prea palpitante, producătorii încercând să păstreze nivelul violenţei la minim. Astfel, nu vei vedea braţe care zboară de colo-colo şi nici nu vor exploda căpăţânile inamicilor, ci acestea se vor prăbuşi pur şi simplu şi vor dispărea. Ideea de a captura clădirile şi de a le folosi ca fortăreţe suna foarte promiţător acum câteva luni. Implementarea ei este însă sub orice critică, interfaţa pentru interacţiunea indoor fiind mai încurcată decât hieroglifele din piramida marelui Keops. Când te afli înăuntrul unei clădiri se schimbă şi stilul de luptă, din păcate tot în rău, elementele împrumutate din **Final Fantasy** nereuşind să se încadreze în joc. Punctul culminat este povestea care începe promiţător, dar spre sfârşitul jocului se dezumflă total. Până şi castraveţii morţi sunt mult mai carismatici decât personajele din joc. Până şi quest-urile devin plictisitoare din cauza posibilităţilor limitate de interacţiune cu NPC-urile.

Shadow Vault are o grafică plăcută, izometrică. Fundalurile sunt foarte detaliat realizate, dar puţin cam statice. Cel mai important lucru este însă că întreaga grafică emană acea atmosferă post-apocaliptică la care ne-am aştepta. Cu animaţia personajelor lucrurile stau diferit. Acestea se mişcă extrem de sacadat dându-ţi impresia că întreaga animaţie a unui caracter constă din 4-5 frame-uri. Nici măcar nu există animaţii diferite pentru acţiuni diferite. Compozitorul care a făcut muzica jocului a prins atmosfera, dar din păcate nu este un muzician prea bun, piesele scrise de el ajungând foarte repede să te calce pe nervi. După o scurtă perioadă de joacă simţi că parcă s-ar repeta aceeaşi porţiune de 40 de secunde de muzică.

Dacă cauţi un TBS cu iz de **Jagged Alliance**, ori dacă simţi că nu mai poţi fără să înfuleci dintr-un joc post-apocaliptic, **Shadow Vault** îţi poate oferi o distracţie de scurtă durată. În rest, jocul este doar cu puţin mai sus de clasa mediocră.

SITH BULL
jacint@pcgames.ro

Punctaj
SHADOW VAULT

PRODUCĂTOR	Mayhem Studios
PUBLISHER	Strategy First
OFERTANT	-
PREŢ	-
VÂRSTĂ	peste 12 ani

PRO & CONTRA

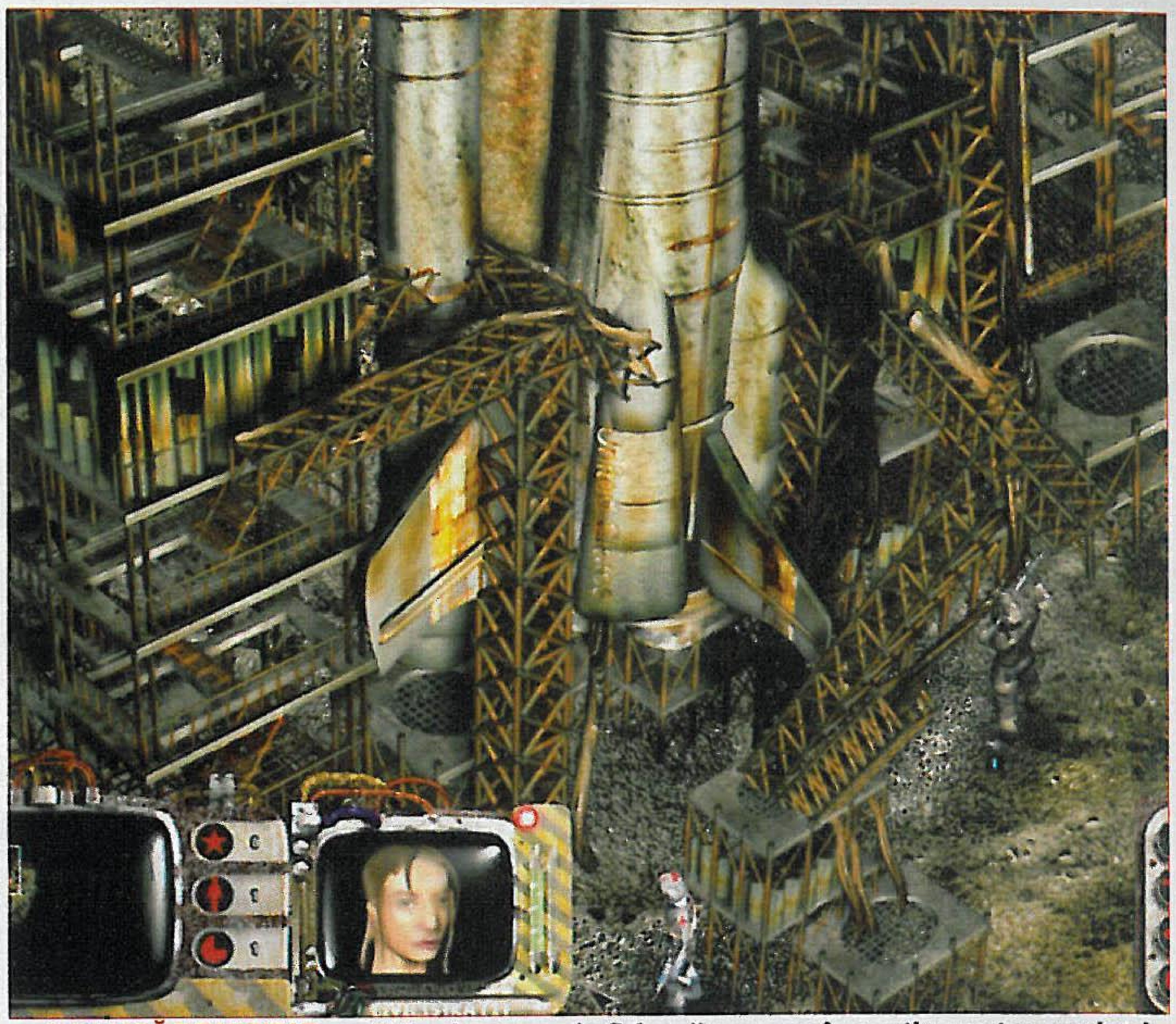
Pro	Contra
fundaluri 2D detaliate	animaţie de toată jena
poveste cadru interesantă	gameplay plictisitor
	NPC-uri fără personalitate

Grafică	69%
Sunet	68%
Gameplay	69%
Atmosferă	67%
Multiplayer	68%

68%

NECESAR		***RECOMANDAT***	
CPU	- 800 MHz	CPU	- 1 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 64 MB
RAM	- 128 MB	RAM	- 256 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
JAGGED ALLIANCE
FALLOUT



O RAMPĂ DE VIZITAT: mai bine bag ceva în fizic, să pornesc în spaţiu cu stomacul gol

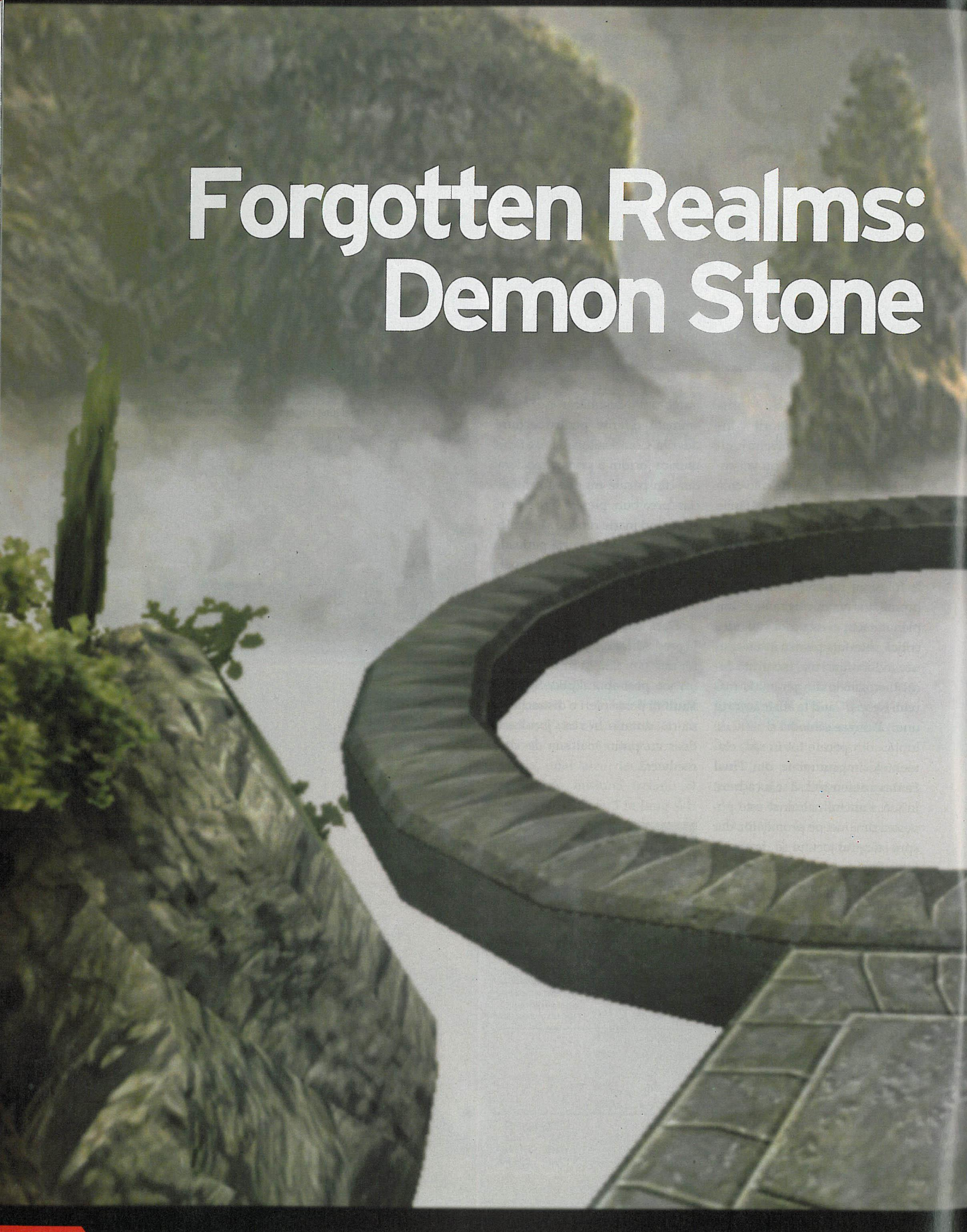


POFTIM? Până şi rufele murdare vrei să ţi le spăl? Fir-ar să fie de post-apocalipsă!



BLACK HAWK DOWN. Nasol, terenul ăsta radiat îmi termină până şi câinele!

Forgotten Realms: Demon Stone



Există o expresie în domeniul jocurilor pe calculator care, până nu demult, îmi făcea părul măciucă, invoca Tsunami-ul în folderul meu cu jocuri şi mă trimitea, zbierând, direct spre butonul delete. **Mă rog, sunt, de fapt, două expresii, una fiind "cireaşa de pe tort", însă cea în cauză este controversata, stigmata şi înfricoşătoarea "portare de pe consolă", care, până acum, nu a făcut altceva decât să îmi lase un gust amar pe vârful limbii. Nici o problemă, se spală cu bere.**

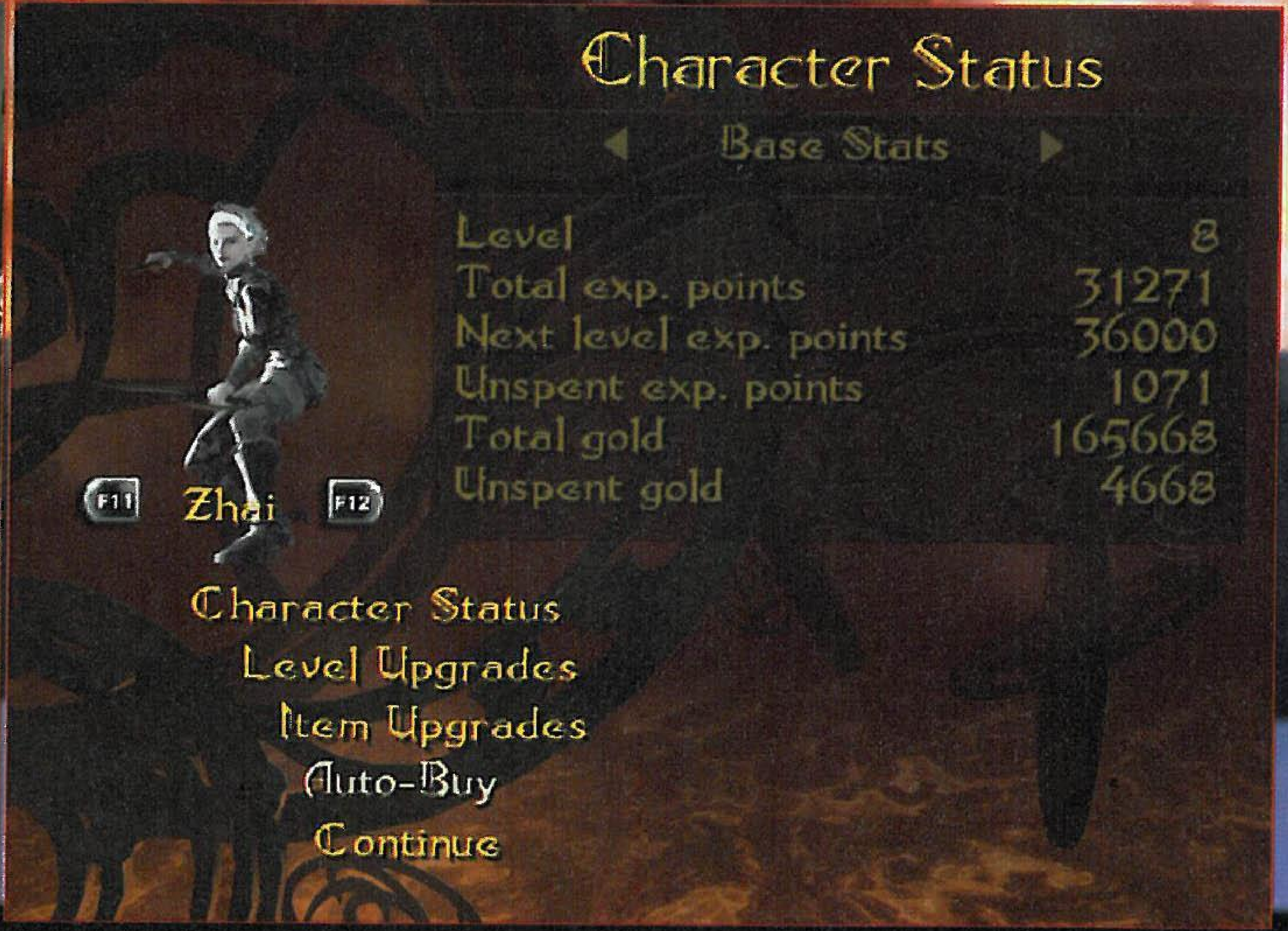


Demon Stone nu este nici pe departe primul joc din această categorie dubioasă, el având în spate nişte producţii cvasi-mediocre de genul **LotR: The Return of the King** care încercau să aducă ceva nou în domeniul ARPG-ului, oferind o grafică drăguţică, nişte personaje înarmate până în dinţi cu tot soiul de săbiuţe, pumnale şi wanduri şi, mai mult decât orice, o sumedenie de monstruleţi puşi pe fapte mari, care te atacă în valuri, până ţi se acreşte de clickuit. Dacă **LotR: RotK** nu a făcut altceva decât să-mi producă frustrări nebănuite (ca, de altfel, toate jocurile apărute pe PC ce poartă marca marelui Tolkien), prin mişcările haotice ale camerei şi prin lipsa acută de personalitate a caracterelor principale, iată că **Demon Stone** a făcut ceea ce nimeni nu ar fi crezut vreodată, şi anume a reuşit să arate mai bine şi să fie mai plăcut ahtiaţilor după un control fluent decât varianta sa pe PlayStation 2. Culmea, nu? Iniţial am luat acest joc spre testare din dorinţa sinistră de a mai face de cacao o portare debusolată, însă am ajuns să îl joc într-un ritm alert şi să fac mai multe APM-uri în el decât în **Warhammer 40K**. Astfel, am ajuns la un răspuns final (după ce am jucat şi **Chronicles of Riddick**) la eterna întrebare pusă de gameri: "De ce sunt atât de proaste portările de pe console?". Ei bine, dragii moşului, sunt atât de proaste nu pentru că sistemul abordat de PS2 ar fi unul incompatibil cu clasica noastră tastatură, ci pentru că producătorilor le este LENE să facă portarea ca lumea. Incredibil. Acest **Demon Stone** (ce-i drept cu aportul divin al Wizards of The Coast) a reuşit să arate că, da, dom'le, se poate. Şi se poate bine. Aşa că s-a terminat cu catalogarea a priori a unei portări de pe console ca fiind joc prost doar pentru că este o portare, iar acum se trece la stadiul următor, catalogarea a priori a unei portări de pe console ca fiind joc prost doar uitându-ne la producător. Scurt. Leneşilor!

Dar să trecem la oile noastre, multe şi proaste, şi să spunem că, în jocul de faţă, ele pasc cuminţi şi dau lapte de calitate în Faerun, ţinut binecunoscut pasionaţilor de AD&D. Printr-un şir interesant de întâmplări şi coincidenţe dubioase, trei aventurieri curajoşi ajung să poarte împreună o epică bătălie cu nişte băieţi răi care va decide soarta Faerunului. Legenda spune că, în urmă cu o sută de ani, doi monştri din altă dimensiune (o tanti general şi un vrăjitor Slaad) au încercat să cucerească aceste tărâmuri şi să le treacă prin foc şi sabie. Problema era că cei doi se aflau în conflict, iar între ei se ducea o perpetuă bătălie pentru supremaţie absolută. Oricare dintre ei ar fi câştigat, armatele sale deveneau







de neoprit, şi soarta Faerunului pecetluită pentru totdeauna sub sigiliul sclaviei. Atunci, un puternic vrăjitor s-a supărat puţin pe cei doi şi pe ceea ce vroiau ei musai să facă, prinzându-le sufletele într-un demon stone, unde aveau să se războiască întreaga eternitate. Toate bune şi frumoase, însă, la nici mai mult nici mai puţin de o sută de ani de la aceste evenimente, demon stone-ul a început să dea semne de oboseală, iar armate întregi de orci au început să invadeze ţinutul. Cum soarta nu a stat niciodată cu mâinile în sân, destinele a trei mari şi nobili luptători s-au unit pentru a pune capăt o dată pentru totdeauna crimelor şi haosului. Un fighter, pe numele său Rannek, un sorcerer, Illius şi una bucată rogue pe jumătate drow, Zhai, se văd nevoiţi să lase în spate un trecut pe care nici unul dintre ei nu vrea să şi-l mai amintească şi să lupte împreună pentru binele Faerunului. Jocul ne poartă de-a lungul unui număr rezonabil de misiuni care, spre surprinderea mea, sunt destul de variate. Chiar dacă, în esenţă, totul se reduce la "hack those ork bastards", fiecare nivel este altfel conceput şi oferă o serie de puzzle-uri specifice. Aventura ne poartă, aşadar, de la sate aflate sub asediu, prin mine pline de comori, prin jungle tropicale unde ţânţarii fac ravagii mai ceva ca prin casele noastre lipsite de pastiluţele Raid, până la cetăţi vestite ce trebuiesc protejate de asaltul trollilor. Fiecare din cele trei personaje se dezvoltă diferit, iar abilităţile lor speciale sunt necesare în diverse circumstanţe. Astfel, fighter-ul devine clasicul tank melée, cu cea mai multă viaţă, cu o sabie imensă şi ameninţătoare, cu combo-uri mortale şi o protecţie sporită prin intermediul armurii sale de mithrill. Sorcerer-ul controlează magia, poate dezlănţui fulgere asupra adversarilor, se poate proteja de atacurile inamice prin vrăji defensive şi poate reduce damage-ul încasat de întregul party printr-un simplu Protection from Evil. Zhai, pe de altă parte, este adepta umbrelor şi a loviturilor mortale. Se poate strecura nevăzută şi neauzită prin

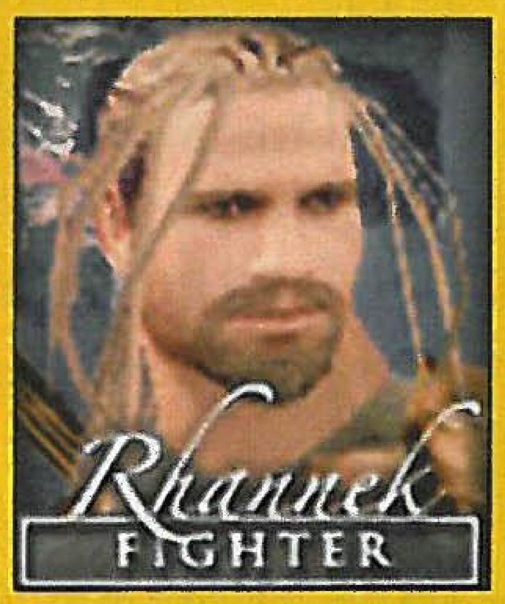


Zhai, The Rogue



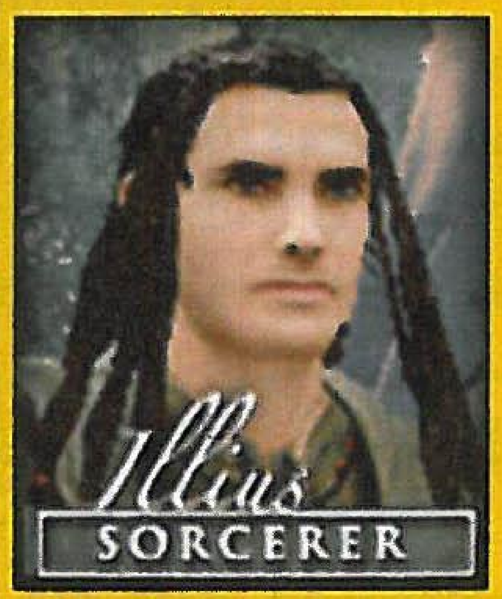
Zhai este, probabil, cea mai curioasă şi mai rară combinaţie rasială de pe teritoriul Faerunului. Mama ei a fost Drow, o elfă întunecată din adâncurile Underdark-ului, iar tatăl ei făcea parte dintr-o comunitate de elfi ai pădurii, din satul Cedarleaf. Nesimţindu-se niciodată confortabil în lumea de la suprafaţă, Zhai a plecat să îşi creeze un nume în Ţinuturile Reci.

Rhannek, The Fighter



Spre deosebire de alţi luptători, Rhannek nu a sosit în ţinuturile Damara pentru a-şi căuta faima, ci mai mult pentru a-şi păstra anonimatul şi pentru a scăpa de un trecut sângeros. În trecut, îndeplinise misiuni de cercetare la graniţele satului Nesme, însă o eroare gravă l-a costat viaţa a sute de oameni. Acum, el caută să-şi repare greşelile.

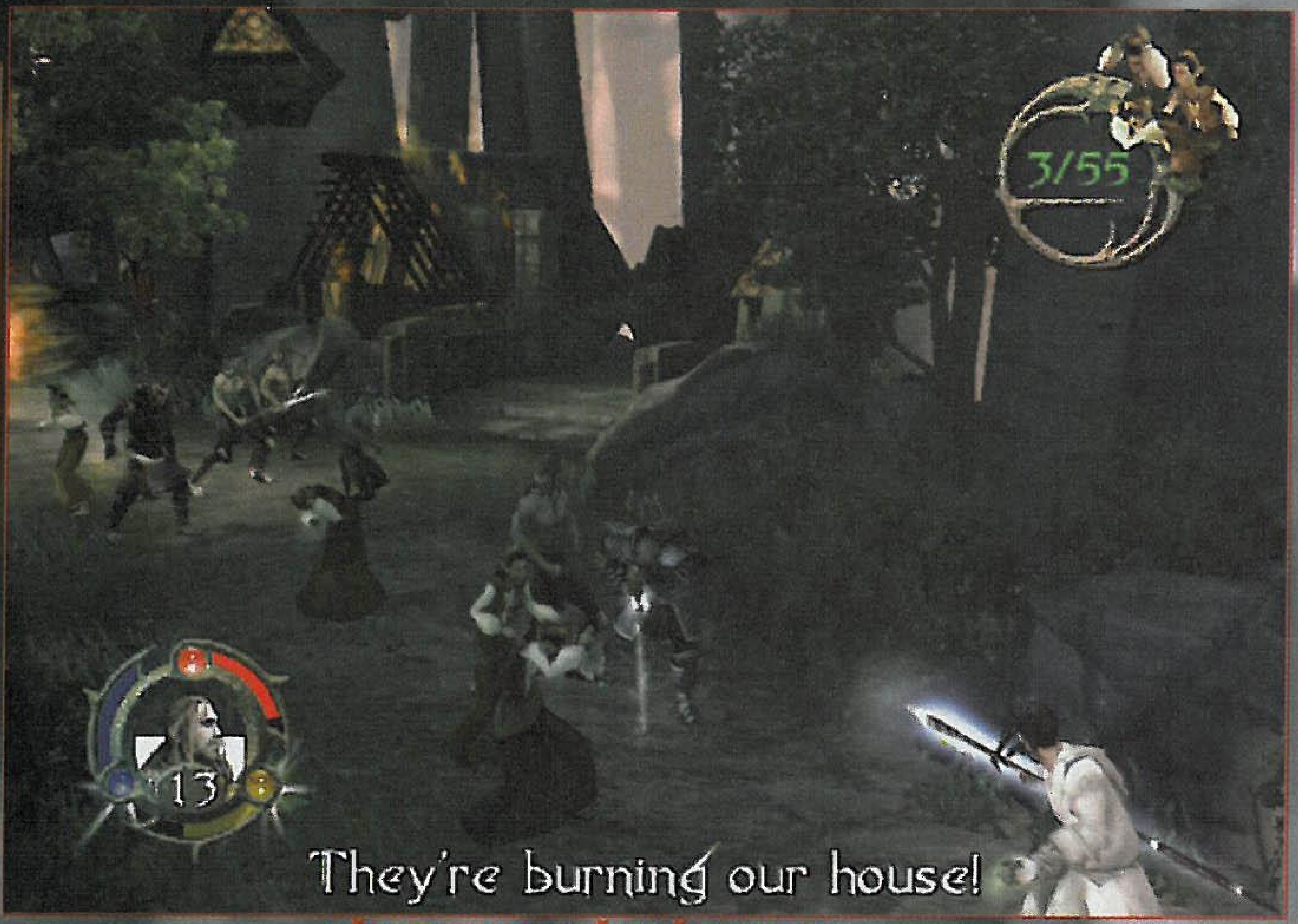
Illius, The Sorcerer



Descendent al unei străvechi generaţii de cavaleri, cunoscuţi şi sub denumirea de The Knights of Silvermoon, Illius a fost dezmoştenit de familie deoarece a preferat să îmbrăţişeze o carieră a magiei, în detrimentul uneia artelor marţiale. Dorind să cunoască lumea mai bine, a pornit pe drumul aventurii.

CE PRIVELIŞTE MIRIFICĂ! Păduri, păsărele... Bugbears... Ce vreţi mai mult?





LĂSAŢI FEMEILE SĂ VINĂ LA MINE! De restul, se ocupă colegii...

AŞA, PLEACĂ CAPUL, NETREBNICE! Poftim? Cacofonie? Vezi tu sabia asta?



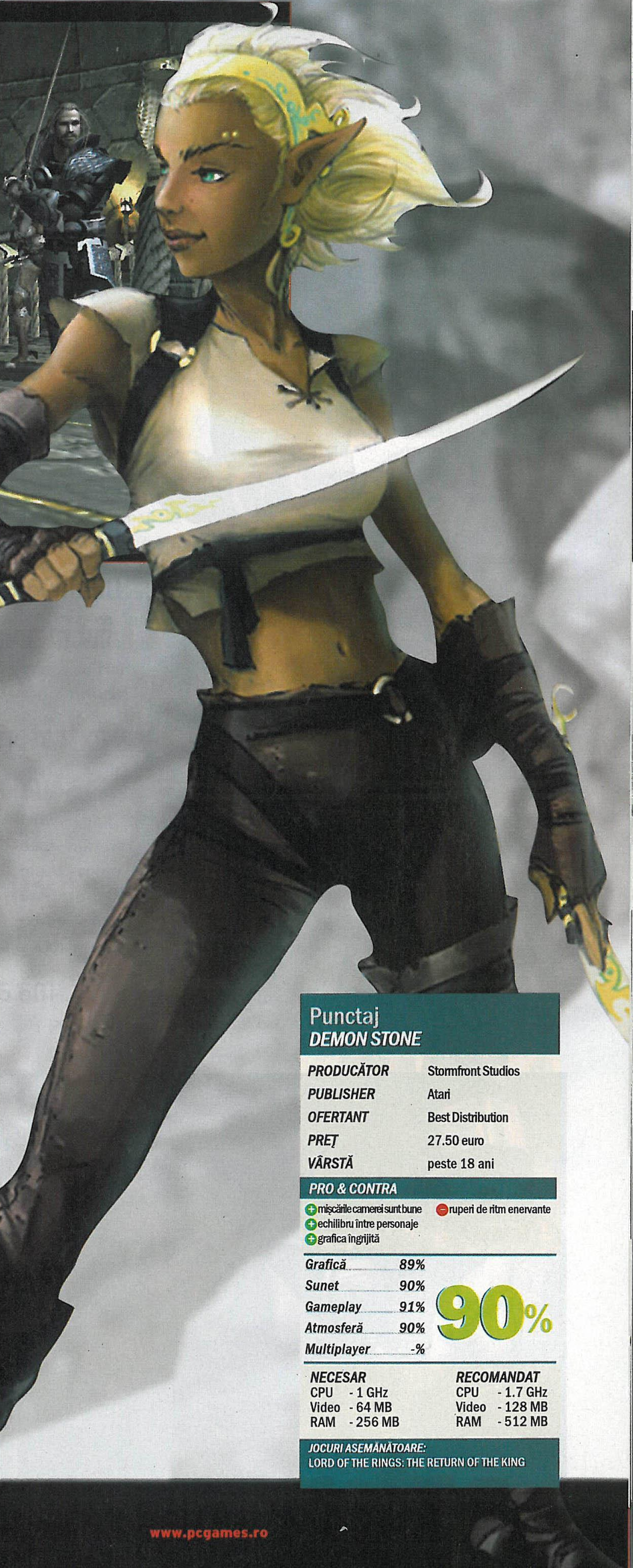


AMICE, TU AI AUZIT DE PASTĂ DE DINŢI? Ia vezi, că aşa îţi leşină adversarii.

cotloanele întunecate şi poate ucide dintr-o singură lovitură atunci când nu este detectată. De asemenea, ea este singura din party care posedă abilitatea Jump. Evident, toate aceste abilităţi se dezvoltă pe parcursul jocului, iar la sfârşitul fiecărei misiuni avem la dispoziţie un anumit cumul de experienţă pe care îl putem investi în caracteristicile personajelor noastre, după cum credem de cuviinţă. Banii intră şi ei în joc, ca nişte adevăraţi ochi ai dracului ce sunt, putând fi folosiţi fie pentru achiziţionarea de noi echipamente (diverse inele, brăţări şi alte podoabe cu abilităţi speciale), fie pentru upgrade-area armelor şi a armurilor. Astfel, ne putem ridica damage-ul armelor (greatsword pentru Rannek, staff pentru Illius şi daggers pentru Zhai) până la un rezonabil +5 (cunoscătorii de D&D ştiu despre ce vorbesc), plus diverse enchantment-uri de fire, cold, lightning, death magic sau negative energy. La fel şi cu armurile. Problema e că, odată cu creşterea în nivel a personajelor, inamicii devin, şi ei, mult mai puternici (câteodată FOARTE puternici), astfel că nu trebuie să ne punem problema că jocul ar fi doar un fluierat în lanul de porumb. Chiar şi pe cea mai mică dificultate, există câteva situaţii care ne vor scoate şi ultimii peri albi în cap. Să nu vă mai spun ce se întâmplă pe Hard...

Că tot veni vorba de situaţii memorabile, îmi aduc aminte cum, la testul jocului pe PS2, Lili arunca săracul şi nevinovatul joypad de toţi pereţii la intervale regulate, în special la diverşii boşi de final. Plus câte un cuvinţel bine plasat, o ciocolată devorată în zece secunde, toate acestea mă făceau să cred că varianta PC va fi foarte dificilă, fie datorită controlului (ceea ce nu s-a întâmplat, din fericire), fie din cauza unor buguri inerente portării. Ei bine, nu aici este problema jocului, ea constă mai degrabă în desele ruperi de ritm care apar, de obicei, la sfârşitul unei misiuni, atunci când avem de înfruntat un boss sau un număr exagerat de mare de inamici. Mi-ar fi imposibil să trec cu vederea capitolul "Mama ei de Regină a Păianjenilor, cum dracu' o omor eu pe aia", capitol ce mi-a făcut zile fripte atât mie, cât şi celorlalţi jucători ce s-au încumetat să o înfrunte. Undeva prin misiunea cinci, avem de înfruntat o arătare imensă, care nu se apropie niciodată în raza de melée a devastatorului nostru fighter şi care se mulţumeşte să stea la distanţă şi să scuipe cu o chestie verde şi gelatinoasă în personajele noastre. Faptul că i-am dat de cap şi am descoperit cum trebuie abordată problema se datorează, probabil, celor câteva ore pe care le-am petrecut noaptea gândind tot felul de strategii şi de tactici sau poate celor câteva zeci de beri cu care stropeam monitorul (cu nervii de rigoare) atunci când îmi murea un membru al party-ului. Cu chiu, cu vai, am depăşit acest moment. Problema e că au apărut altele, mult mai frustrante, care mă făceau să regret liniştita mea confruntare cu Regina Păianjenilor. După cum am mai spus, misiunile se succed paşnic şi plăcut, există o ambientare foarte bună a mediului înconjurător, a personajelor şi a inamicilor în joc, ambientare care place ochiului şi care face ca **Demon Stone** să fie





mai mult decât fluent. Până şi AI-ul este reuşit, mai ales atunci când ecranul este umplut până la refuz de orci şi alte didigoaie, iar tu controlezi un singur personaj. Orice greşeală tactică a celorlalţi poate duce la moartea subită a unuia dintre ei, însă, din fericire, toţi se comportă ca la carte. Sorcererul va prefera mereu să folosească vrăjile sale de ranged attack, fighterul se va avânta chiar în mijlocul luptei, iar Zhai va căuta tot timpul o poziţie întunecată de unde să lovească mortal cu un sneak attack. Mai mult, atunci când sunt probleme drastice legate de health bar, personajele vor căuta în jur diversele poţiuni magice lăsate de monştri ucişi şi nu vor susţine eroic o bătălie pe jumătate pierdută. Din câte am înţeles, varianta PS2 avea anumite probleme legate de AI, însă se pare că acestea au fost cu succes rezolvate. Foarte bine. Un alt lucru interesant, care face ca povestea să îşi arate secretele cu cât avansăm mai mult în joc, constă în diversele bonusuri pe care le primim după încheierea fiecărei misiuni, acestea fiind de fapt diverse Concept Arts sau diverse background stories ale personajelor, ce pot fi accesate doar odată cu încheierea cu succes a anumitor misiuni. Aflăm astfel mai multe despre fiecare personaj în parte, lucru care, pe lângă că le conturează puternic personalitatea, ajută la mai buna integrare în joc.

Cam atât despre **Demon Stone**, jocul care pe mine m-a învăţat că nu tot ce zboară se mănâncă şi că jocurile de consolă îşi pot găsi, atunci când producătorul îşi dă toată silinţa, o casă bună şi pe bătrânul nostru PC. Este un semnal de alarmă care a fost tras şi care îi invită politicos şi pe ceilalţi ahtiaţi de portări să facă o treabă mai bună şi să se ocupe ceva mai mult de produsele lor. Aşteptăm rezultatele.

EMIL CIOCAN
paul@pcgames.ro

Punctaj
DEMON STONE

PRODUCĂTOR	Stormfront Studios
PUBLISHER	Atari
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	27.50 euro
VÂRSTĂ	peste 18 ani

PRO & CONTRA

- + mişcările camerei sunt bune
- + echilibru între personaje
- + grafica îngrijită
- − ruperi de ritm enervante

Grafică	89%
Sunet	90%
Gameplay	91%
Atmosferă	90%
Multiplayer	-%

90%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	1 GHz	CPU	1.7 GHz
Video	64 MB	Video	128 MB
RAM	256 MB	RAM	512 MB

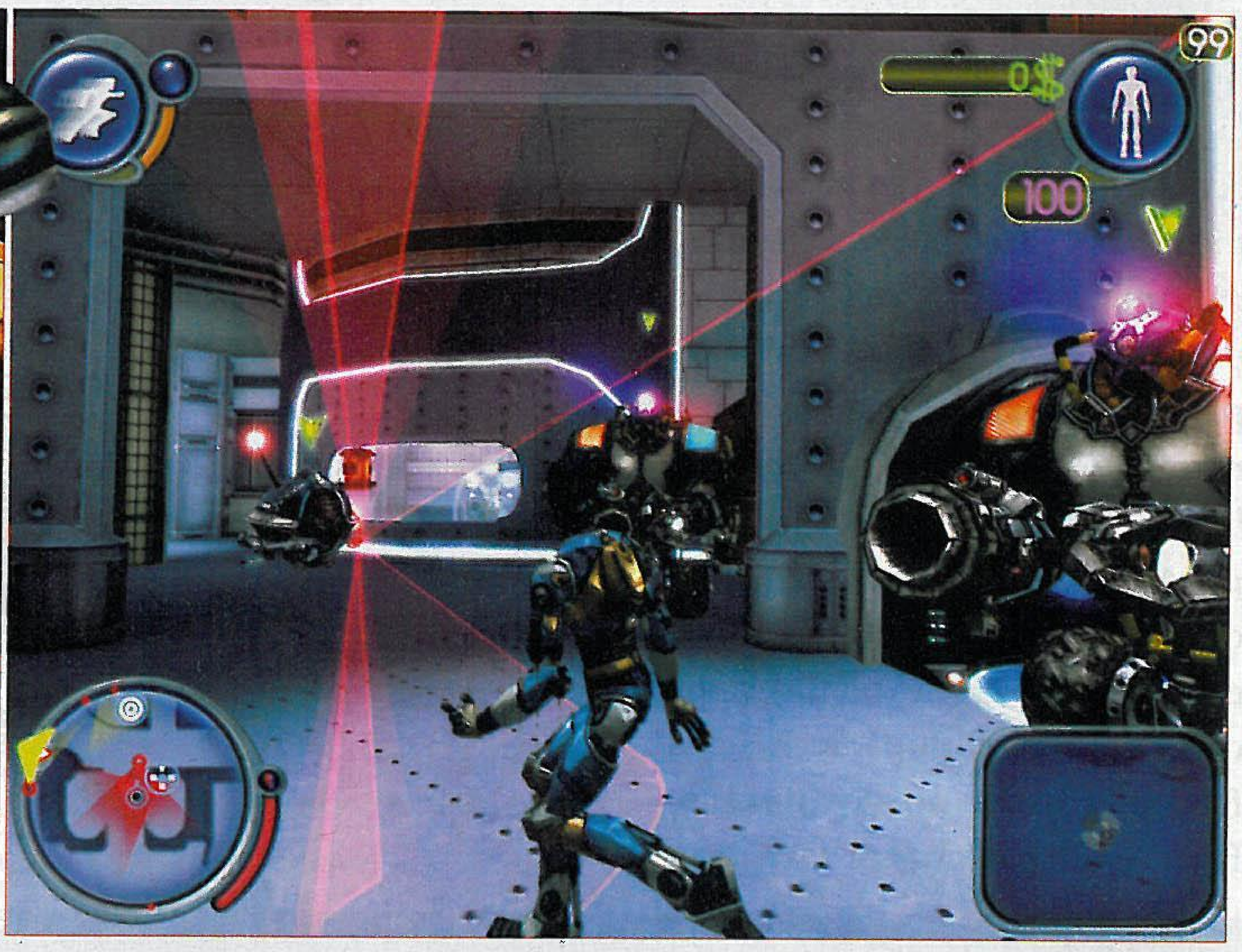
JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING



American McGee's Alice **Scrapland**

E ora nouă dimineaţa, sunt undeva dincolo de spaţiu şi timp... Sau mai bine zis la intersecţia navelor de transport ultramoderne aflate în custodia nemiloaselor autorităţi ale transporturilor în comun. **În jurul meu mişcă feţe care mai de care mai inteligente. Ce bine ar fi pe o staţie spaţială! Deodată, un extraterestru se loveşte de mine repetat cu toiagul său de secol XXIII în timp ce încearcă să ajungă la tramvaiul său. Strig după el: „Măi bade, Jancsi bacsi, dacă mai dai în mine cu bastonul tău nu vei mai avea şansa să păstoreşti brahmani!"** Nici nu mă aude! Se îmbulzeşte mai departe! Ce bine ar fi pe o staţie spaţială!







DE-A V-AŢI ASCUNSELEA! Eu mă ascund, iar roboţii poliţai mă caută! Ups, m-au şi găsit

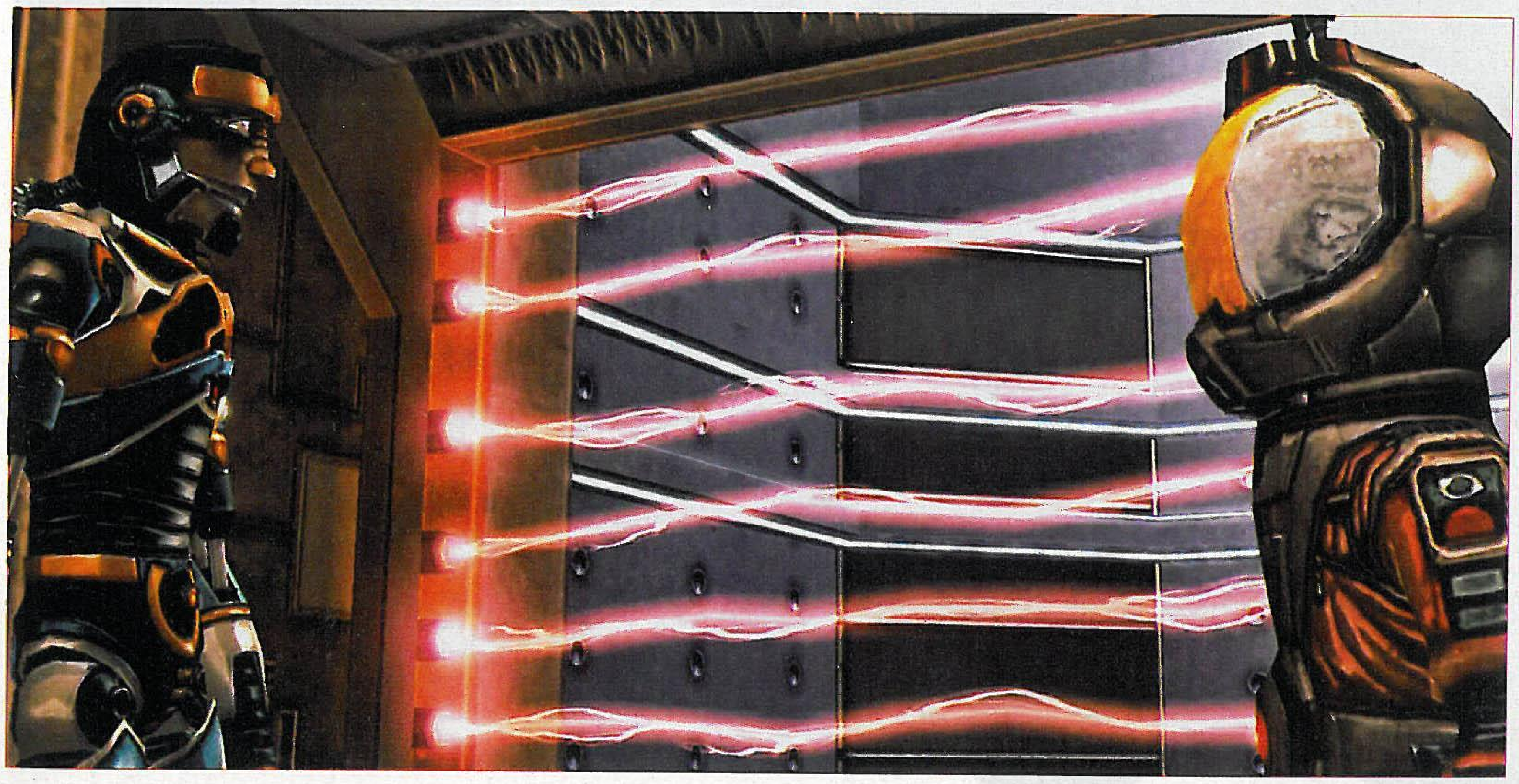
Ajunge în sfârşit şi nava mea. Mă urc şi privesc în jur. Cele mai stranii creaturi mă analizează de peste tot: sunt printre ei alieni, pre-datori, oameni de neanderthal, sith lords... numai E.T. mai lipseşte. Ce bine ar fi pe o staţie spaţială! Încerc să fiu la fel de nepăsător ca ei, gândindu-mă că paşaportul meu spre dorinţele mele se află în rucsac. Ajung acasă, pornesc calculatorul de secol XXV, un 15468x86 şi introduc cele două discuri pe post de paşaport. Ce bine e pe staţia spaţială!

Scrapland - ce nume interesant. În stare mai proastă decât MIR-ul, oricum nu poate fi, aşa că păşesc înainte. Accesul oamenilor interzis! Slavă Domnului! Noroc că eu sunt reprezentat de robotul cam nătâng şi prea albastru de pe monitor. Îl verifică de purici, de vâscozităţi, de rămăşiţe de pizza cu şuruburi şi cu ulei între dinţi. Perfect, nici un semn de contaminare umană! Îl lasă înăuntru, îl înregistrează în GDB şi îi dă un job: jurnalist! Ce coincidenţă ciudată! Oricum, ce bine e pe staţia spaţială!

În sfârşit un joc în care pot să evadez. Un joc care nu se ia în serios şi nu încearcă să reproducă viaţa cotidiană exasperantă. Un joc colorat, inspirat din fantezia (nu întotdeauna tocmai sănătoasă) a lui American McGee's. Un joc distractiv... **Scrapland!**

Ceea ce sare în ochi încă din timpul instalării e multitudinea de culori. Totul pare viu şi mult mai plin de culoare decât te-ai aştepta la o staţie spaţială. Personajele arată comic, se mişcă comic, vorbesc comic. Întreaga lume este pătrunsă de dorinţa de a distra.

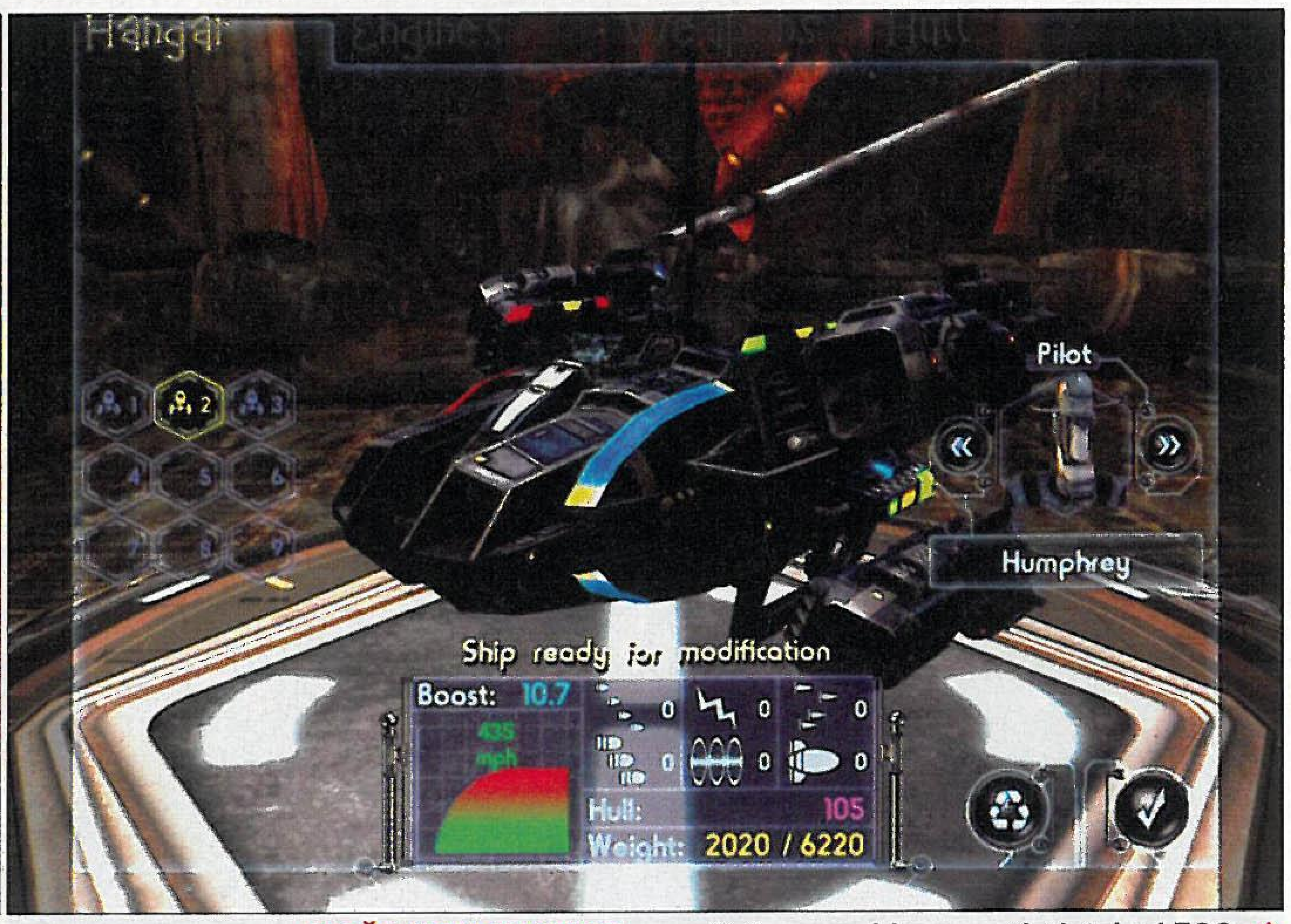
Povestea începe cu D-Tritus, un robot simpatic, care în timp ce gonea cu Harley-ul său futurist pe Road 66 al Universului dă de asteroidul Chimera. În acest colţişor uitat al Universului, roboţii sătuli de toată mizeria umană şi-au întemeiat colonia proprie numită Scrapland. Cum toate meseriile şi posturile bune (cum ar fi cea de gunoier ori cea de spălător de toalete) au fost ocupate, D-tritus trebuie să se mulţumească cu un job pe care nu-l vrea nimeni: cel







TĂBLĂRIA ALTUI ROBOT poate să-ţi ofere avantaje... până eşti descoperit!



ALCĂTUIREA NAVELOR seamănă cu combinarea cubuleţelor LEGO

de jurnalist. Nu trece mult timp şi eroul nostru deja se implică într-o crimă misterioasă, punând în pericol integritatea tăblăriei sale.

Dar cum se poate ucide un robot când există The Great DataBase, care stochează date despre fiecare robot putând să-l recreeze în orice moment dacă se întâmplă vreun accident nefericit?! D-Tritus descoperă că cineva fură matricele roboţilor din GDB şi este hotărât să investigheze cele întâmplate. La începuturile jocului dobândeşti capacitatea de a hackui marea bază de date, putând să-ţi asumi pentru o perioadă de timp înfăţişarea altor roboţi. Pentru a îndeplini unele misiuni din joc, vei avea nevoie de această abilitate. Trebuie să ai însă grijă deoarece, dacă roboţii Beholder te depistează, cheamă forţele de securitate care îţi topesc şi cel mai mic şurub al corpului. Game Over-ul nu te ajunge însă chiar aşa de repede din urmă. De la episcopii GDB-ului poţi întotdeauna achiziţiona noi şi noi vieţi, mai precis trei vieţi pentru o mie de credite. Dacă ţi se termină însă banii se sfârşeşte şi jocul!

Jocul oferă totuşi mult mai mult decât posibilitatea impersonării diferitelor tipuri de robot. **Scrapland** este un amalgam foarte interesant de acţiune, aventură, RPG şi curse. Încă din primele minute ale jocului vei avea posibilitatea să-ţi confecţionezi propriul gunship. După cum le spune numele, aceste nave sunt dotate cu diferite arme, deci este inevitabil să se ajungă şi la încăierări în timpul pilotării lor. Această parte a jocului te face să te simţi de parcă iar te-ai fi urcat în carlinga unei navete din Descent. Ce bine e pe staţia asta spaţială!

Bineînţeles că la început trebuie să te mulţumeşti cu cea mai antică navă, cu cele mai demodate propulsoare şi cu nişte arme mult mai slabe decât praştia mânuită de juniori. După ce îndeplineşti



însă anumite misiuni primeşti noi şi noi scheme de proiectare putând să-ţi construieşti nave mai puternice. Împotriva fiecărei arme există şi o anume protecţie, astfel cu puţin simţ tactic se pot câştiga şi bătăliile aparent imposibile. Dacă nu vrei, nu trebuie însă să te implici în astfel de confruntări, nici gamba-ţi metalică nu e necesar s-o pui pe o navă. Întreaga lume a jocului este împânzită de un sistem de metrou care te poate transporta per pedes unde vor telescoapele tale. D-Tritus va intra în contact bineînţeles şi cu alţi roboţi, NPC-urile majore având propria personalitate şi propria părere despre erou. Pe lângă ciudaţii ca Sputnik (care ne duce cu gândul la proiectul spaţial al tovarăşilor ruşi) nu poate lipsi nici femeia fatală care să cucerească inima de fier a lui D-Tritus. Interacţiunea socială se bazează însă pe umor şi dă o savoare cu totul specială jocului.

Toate peripeţiile tale se vor desfăşura în nişte scene care au rezultat parcă în urma întâlnirii filmelor Blade Runner şi Fifth Element. Producătorii au încercat să integreze totuşi şi elemente organice în peisajul tehnocrat, aşa că nu vei da peste tot doar de zgârie-nori strălucitori şi autobenzi plasate în stratosferă. Întregul Scrapland seamănă cu un munte construit din fier vechi ori cu un cimitir de nave abandonate, împânzit cu tuneluri, cu mormane de componente neidentificate. Totul e ca un muşuroi de albine mecanice, care se află într-o perpetuă mişcare. În centrul acestui paradis al roboţilor se află GDB-ul, care este pur şi simplu minunat. Despre cât de colorată este grafica am vorbit deja. Dar trebuie să adăugăm că este şi foarte detaliată. Pur şi simplu ţi-e mai mare dragul să te joci şi să observi tot ce mişcă în jur. Această bogăţie nu cere însă ca preţ un consum enorm de resurse.

Scrapland nu se poate încadra într-o singură categorie. Are în el toate elementele care îi asigură un potenţial enorm. Îmbinarea acestora pe ici pe colo mai şchioapătă şi, chiar dacă producătorii nu au exploatat toate resursele, **Scrapland** reuşeşte să îndeplinească scopul ultim al unui joc, din păcate cam uitat în zilele noastre: distracţia.

SITH BULL

jacint@pcgames.ro



LUPTELE CU NAVELE îmi amintesc de vechile death match-uri din **Descent**

Punctaj SCRAPLAND

PRODUCĂTOR	Mercury Steam
PUBLISHER	Deep Silver
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca 34 euro
VÂRSTĂ	peste 12 ani

PRO & CONTRA

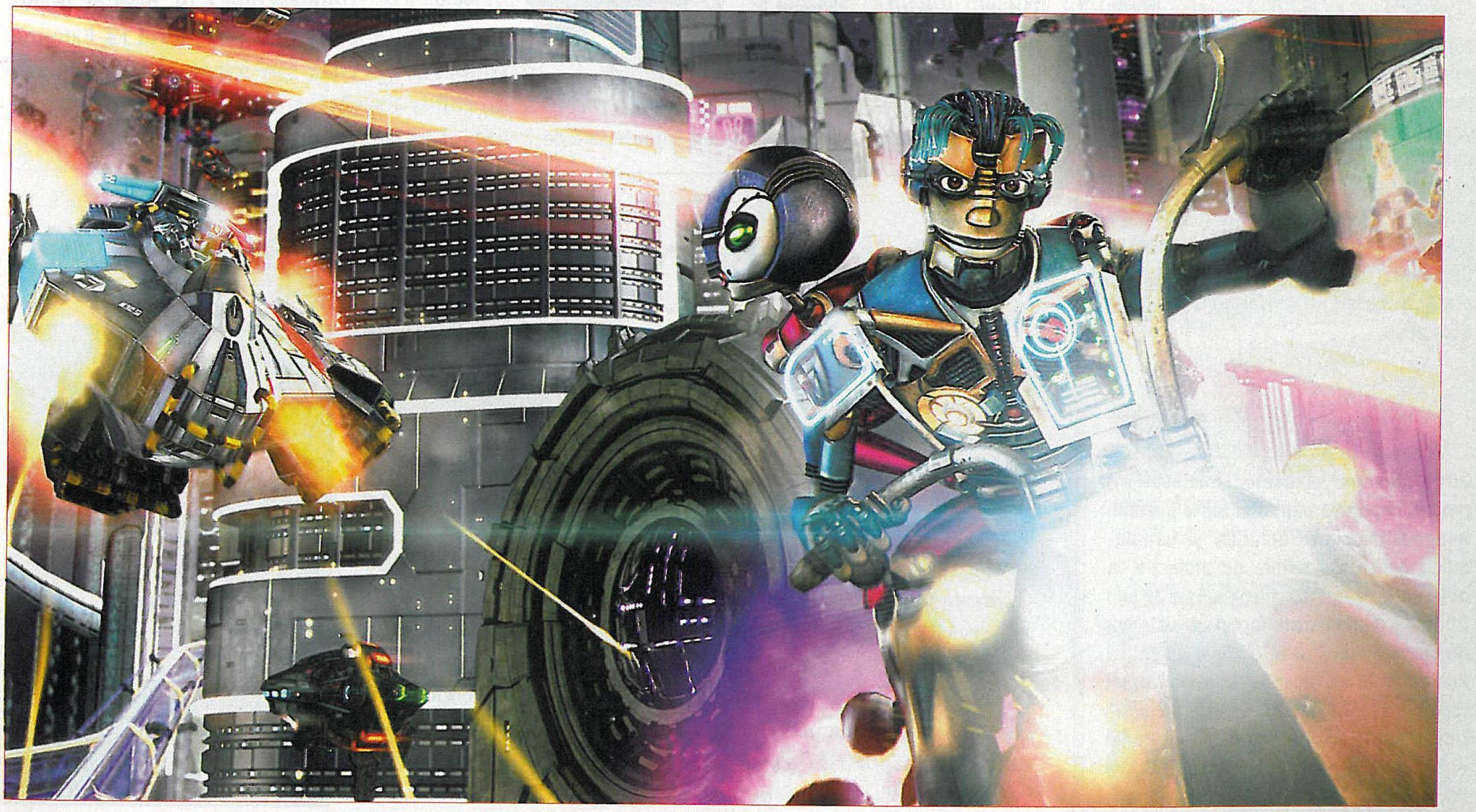
Pro	Contra
atmosferă unică	gameplay forţat pe ici, pe colo
personaje carismatice	
grafică colorată	

Grafică	86%
Sunet	85%
Gameplay	77%
Atmosferă	80%
Multiplayer	81%

82%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 800 MHz	CPU	- 1.5 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:



HDD de mare capacitate

Hitachi plănuieşte să doboare recordul actual în ceea ce priveşte stocarea de date, producând hard-discuri cu o capacitate de stocare de peste 500 GB (circa 200 de ore de film). Noul dispozitiv va fi lansat conform planurilor în cursul primului trimestru al acestui an. Firma japoneză, numărul doi în producţia mondială de hard-discuri, încearcă să intre pe o nouă piaţă, extinzând capacitatea de stocare a dispozitivelor sale, astfel încât acestea să poată conţine nu doar fişierele din calculator, ci şi datele înregistrate de aparatele video.

Intel pentru Internet café-uri

Intel a prezentat în China o nouă platformă destinată Internet café-urilor. Noul produs care beneficiază de Intel Platform Administration Technology, cunoscut sub numele de cod Christea, vine în ajutorul Internet café-urile care practică preţuri mici ca să poată oferi servicii de calitate stabile, fără a fi obligate să investească mini-averi în gestionarea eficientă a reţelei. Noua platformă rulează pe procesoare Intel Pentium 4, respectiv Intel Celeron. Pe lângă altele, este încorporată şi tehnologia Application Programming Interfaces (APIs) ce permite dezvoltarea ulterioară a aplicaţiilor relaţionate între ele.

Logitech şi Windows Media Center

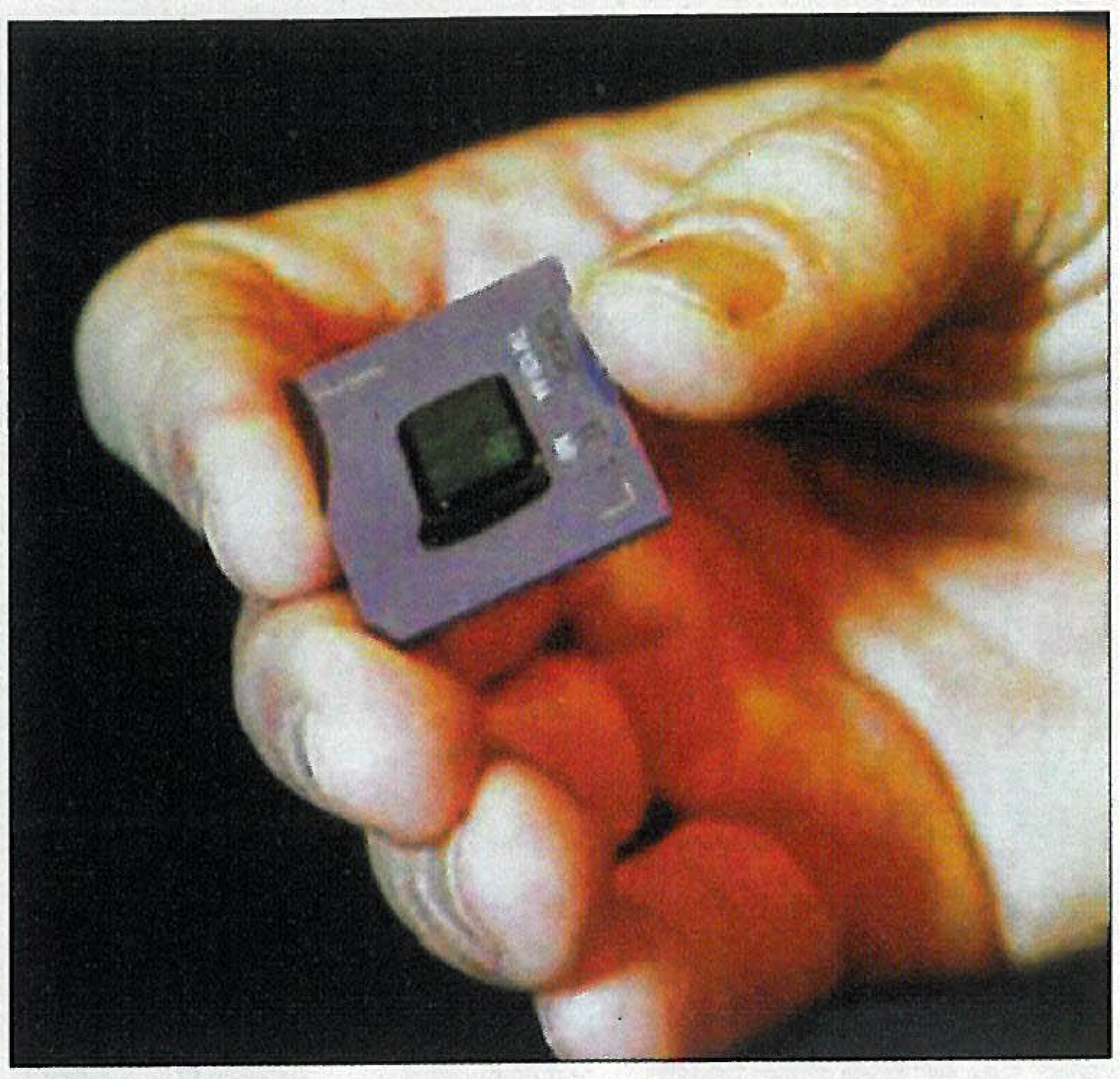
De curând, Logitech a anunţat că lucrează împreună cu Microsoft la realizarea viitoarei generaţii de telecomenzi universale Harmony. Noua telecomandă va servi drept unic accesoriu cu ajutorul căruia oamenii să poată controla toate sculele electronice dotate cu receiver infraroşu, incluzând PC-ul Media Center alături de televizor, staţia audio sau DVD player. Compania intenţionează să lanseze pe piaţă telecomenzile Harmony în vara acestui an.

Windows Update Protejat

Începând cu a doua jumătate a anului 2005, conform planurilor, Microsoft va proteja împotriva pirateriei toate paginile web destinate descărcărilor şi update-urilor. Acest nou sistem de protecţie va obliga fiecare utilizator de Windows XP sau 2000 să demonstreze faptul că sistemul de operare folosit este o copie autentică achiziţionată cu licenţă. Primele pagini vizate sunt Download Center şi Windows Update, care conţin printre altele noile versiuni ale programelor Windows Media Player, respectiv Windows AntiSpyware.

Samsung
Chip GDDR de 512 Mb

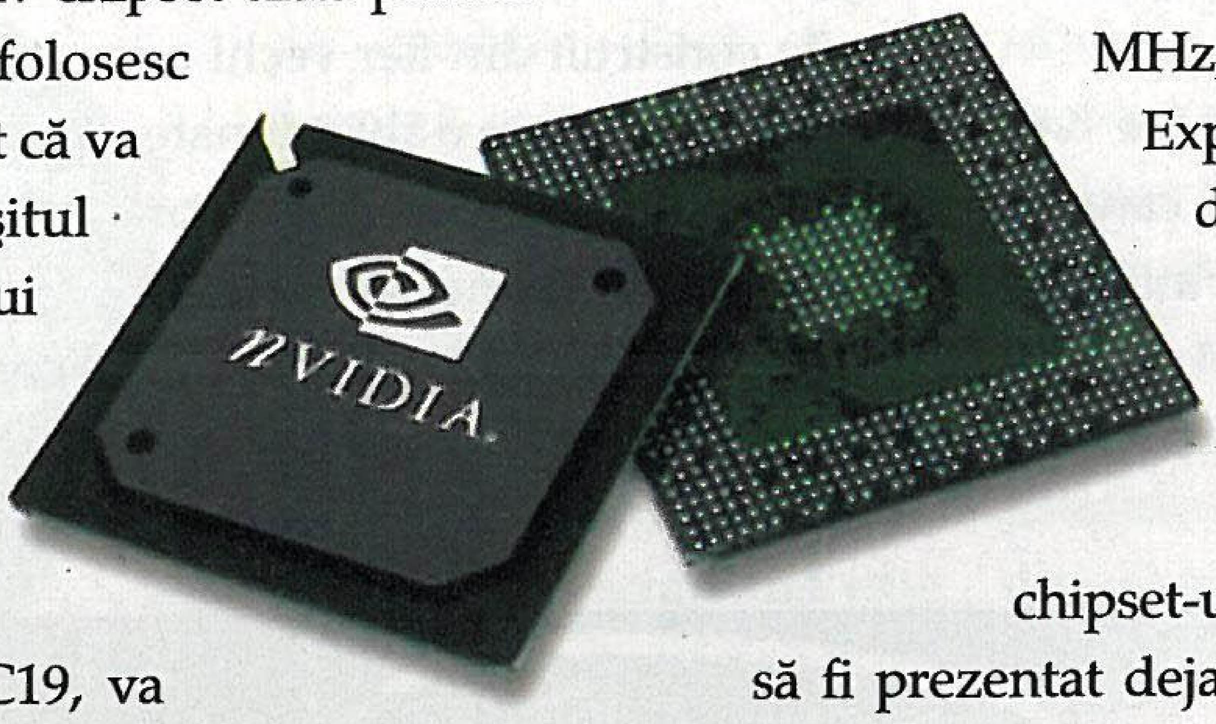
Samsung Electronics a terminat de curând dezvoltarea celui mai rapid chip de memorie pentru aplicaţiile grafice. Firma sud-coreeană a prezentat noul chip de memorie graphics double-data-rate (GDDR) de 512 megabiţi ca fiind cel mai avansat chip DRAM destinat producătorilor de plăci grafice. Mai mult aceste chip-uri nu vor putea fi folosite doar în PC-uri, ele putând fi folosite şi la alcătuirea consolelor de jocuri din următoarea generaţie. Compania anunţa că noul chip are densitatea cel puţin dublă faţă de orice alt chip similar de pe piaţă, permiţând un nivel mai ridicat al detaliilor texturilor utilizate în jocuri. Mueez Deen, directorul de marketing al Samsung Semiconductor Inc a declarat că: "Cu noul nostru chip GDDR3 de 512 Mb, putem oferi performanţe superioare şi un consum redus de energie". Tot



Samsung a lansat şi chipul GDDR3 de 256Mb, care deţine în prezent cea mai mare cotă pe piaţa memoriei grafice încorporate în plăcile grafice high-end. Producţia în masă a noului chip va începe încă din acest an.

nVidia
nForce for Intel

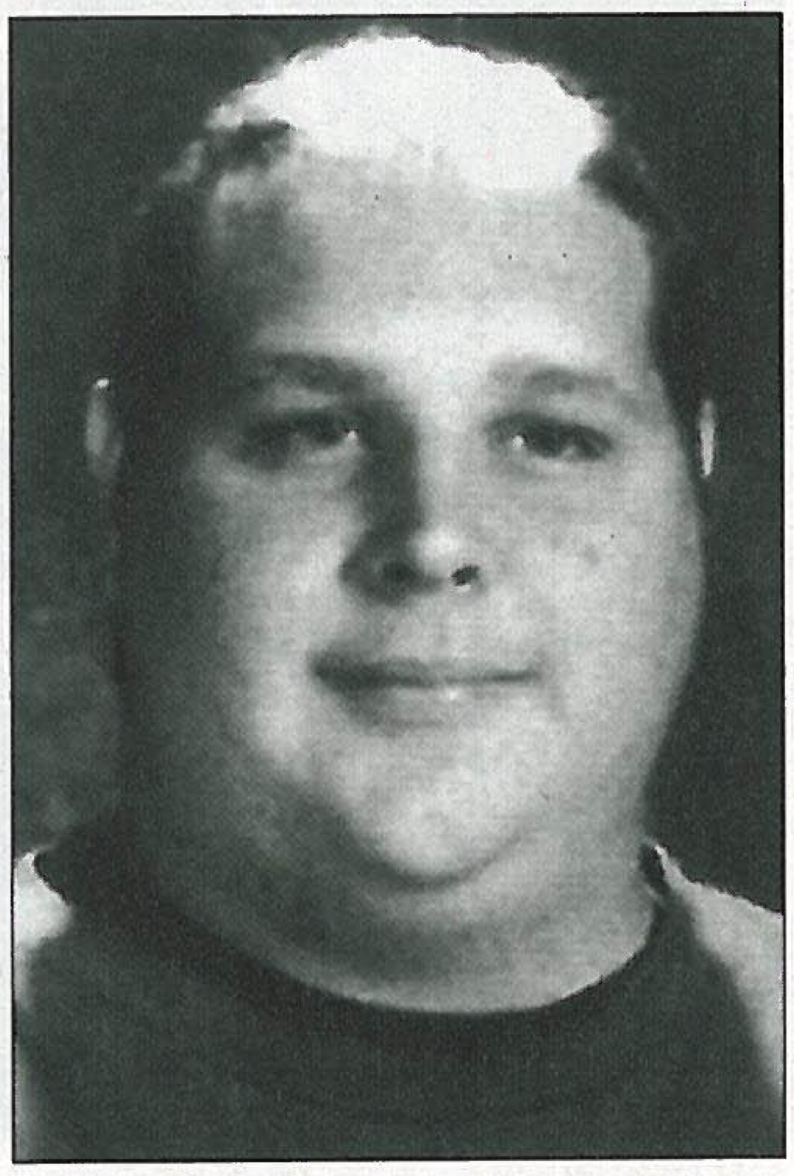
Producătorul cunoscut în primul rând pentru plăcile sale grafice, respectiv chipset-urile pentru plăcile de bază care folosesc procesoare AMD, a anunţat că va lansa - până la sfârşitul primului trimestru al anului viitor - un chipset nForce orientat către platforma Intel. Conform DigiTimes, noul chipset purtând numele de cod C19, va oferi suport SLI şi va avea multe dintre caracteristicile chipset-ului nForce 4 recent prezentate de către nVidia. Printre caracteristicile

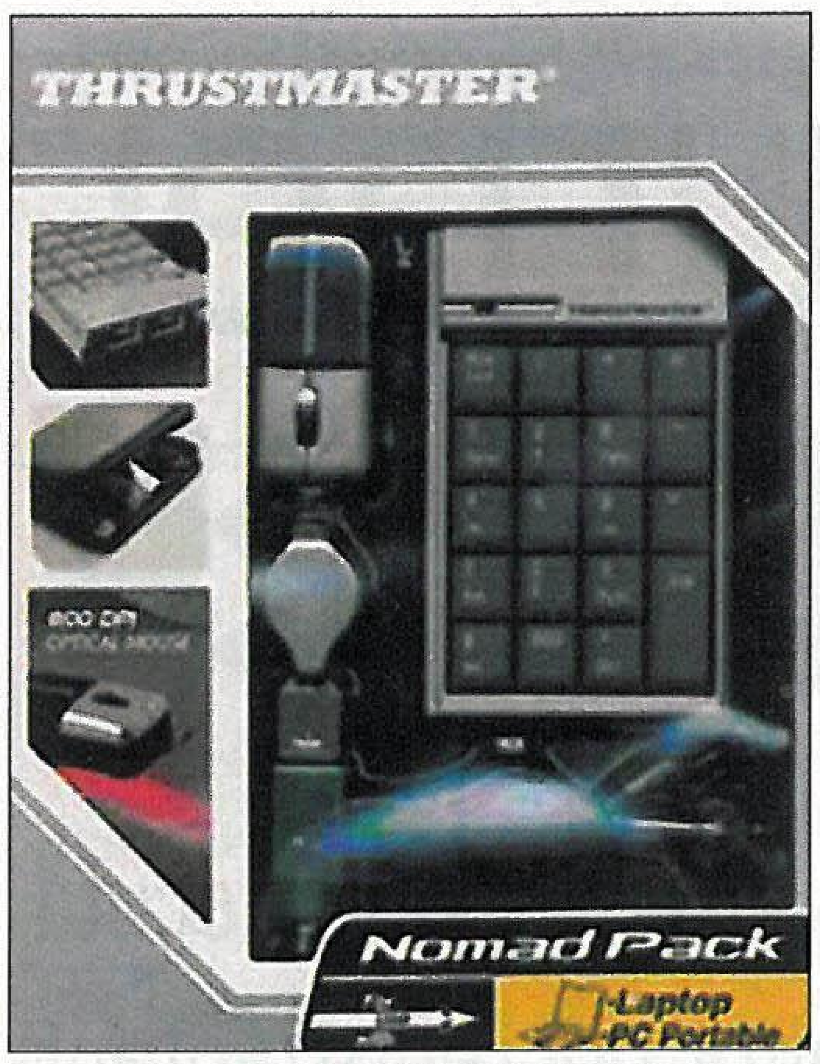


prognozate se numără: slot CPU de 775 pini conectat la un FSB de 1066 MHz, două sloturi de PCI Express x16, Serial ATA, dual-channel DDR II la 533MHz sau 667MHz, USB 2.0, respectiv Gigabit Ethernet. În momentul lansării chipset-ului C19, Intel ar trebui să fi prezentat deja procesorul P4 Extreme Edition la 3,73 GHz, care încorporează nu numai un FSB la 1066 MHz, dar şi sistemul de adresare EM64T 64-bit similar cu AMD64.

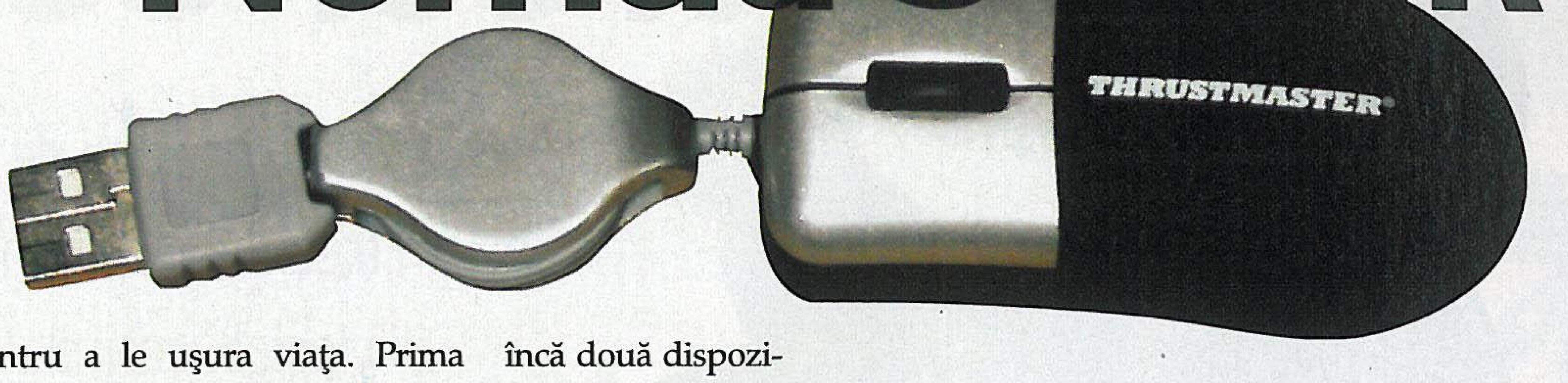
Viruşi
18 luni de închisoare pentru autorul MSBlast.B

Un judecător federal american l-a condamnat la 18 luni de închisoare pe tânărul care a răspândit o variantă a viermelui MSBlast. Jeffrey Lee Parson, de 19 ani, din Minnesota, îşi va ispăşi pedeapsa într-un penitenciar de securitate minimă şi va presta pe deasupra şi 10 luni de servicii în interesul comunităţii. Agenţii FBI l-au arestat pe Parson la domiciliul său din Hopkins, în luna august 2003, la doar două săptămâni după ce viermele MSBlast.B a început să atace sistemele de operare Windows. Versiunea sa a infectat aproximativ 48.000 de computere pe care nu fuseseră aplicate patch-urile de securitate de la Microsoft. Parson a pledat vinovat la proces, în faţa curţii districtuale din Seattle. Iniţial, el a riscat o sentinţă de 10 ani de închisoare şi o amendă de 250.000 de dolari. Autorul versiunii originale a viermelui MSBlast nu a fost încă prins.





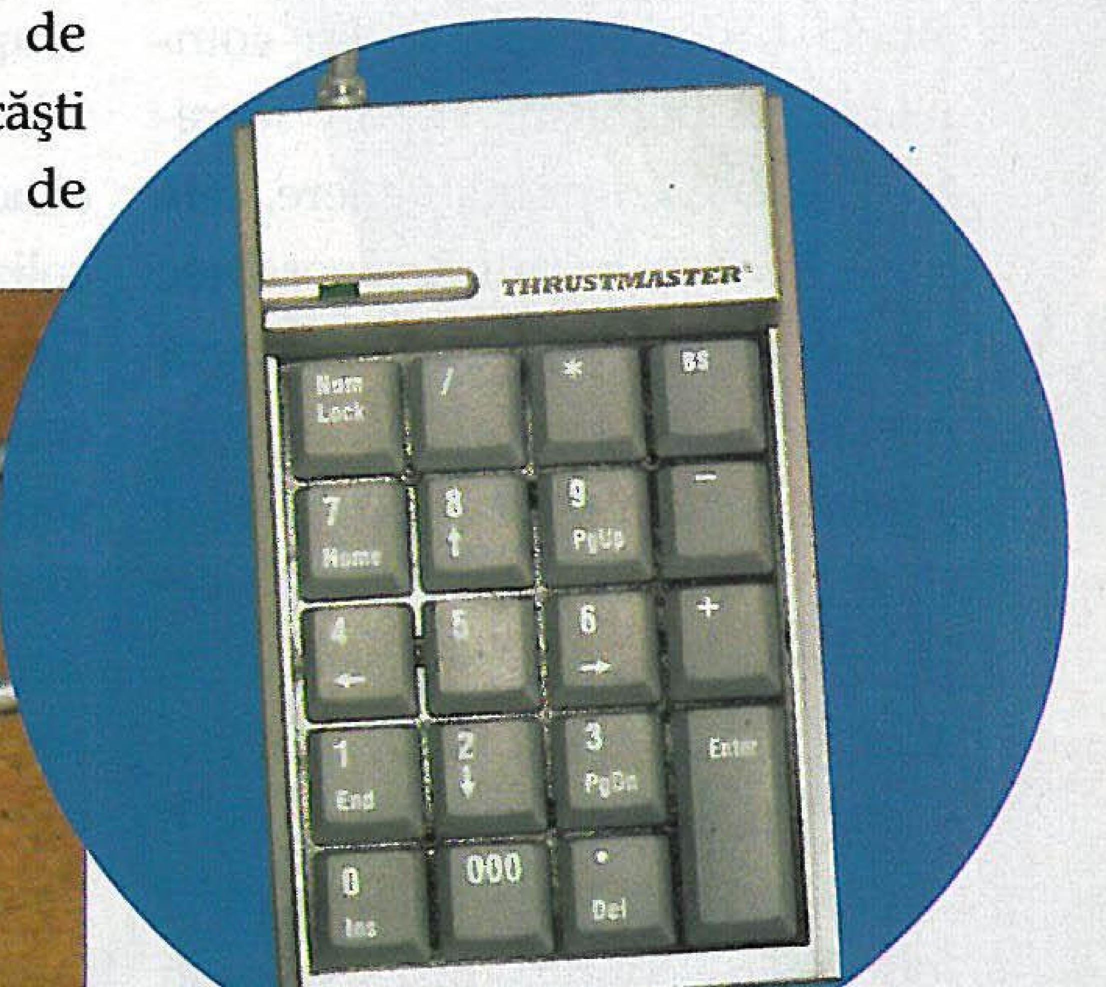
Thrustmaster Nomad's Pack



Datorită conţinutului său, pachetul firmei Thrustmaster recomandat nomazilor ar putea să se înscrie fără probleme în rubrica Go-Go Gadgets!!! La prima vedere nu pare a avea vreo utilitate o cutie (destul de piperată la preţ) în care se găsesc un mouse miniatural, un pad numeric, o pereche de căşti minuscule şi un adaptor USB-PS2. Nici la a doua privire nu prea are sens pacheţelul! Cuvântul cheie în această situaţie este însă confortul, cei de la Thrustmaster gândindu-se la oamenii care se află mai mereu pe drumuri şi pentru munca cărora este indispensabil lap-top-ul. Acest pachet a fost conceput pentru a le uşura viaţa. Prima componentă care sare în ochi, datorită mărimilor sale, este pad-ul numeric. Piesa de culoare argintie seamănă cu omologul său integrat pe tastaturile PC-urilor. Cum layout-ul tastaturii note book-urilor a fost puternic alterată din necesitatea reducerii mărimilor, folosirea cifrelor nu este tocmai uşoară. Acest disconfort este remediat de această componentă care, în afară de câteva butoane în plus, oferă şi două porturi USB. Astfel, nici cei care sunt mai săraci cu porturile USB pe ale lor calculatoare portabile nu trebuie să-şi facă griji: conectând pad-ul numeric, vor avea posibilitatea de a conecta încă două dispozitive USB. Design-ul argintiu ne fură privirea, dar nu ne face să uităm de zgomotul deranjant al butoanelor. Următoarea piesă ca mărime este mouse-ul optic minuscul. Acest rozător cu design elegant (negru cu argintiu) este un mouse aproape obişnuit: are trei butoane şi o rotiţă de scroll. Senzorul optic este destul de precis, dar nimeni să nu se aştepte la un şoricel de calitatea celor produse de Microsoft ori de Logitech. Butoanele mici ar putea reprezenta o problemă pentru cei cu degetele mai sănătoase, iar timpul lor de răspuns lasă de dorit. Atât la mouse cât şi la căşti se observă sistemul ingenios de economisire a spaţiului, care se manifestă prin posibilitatea retractării cablului conector într-un scripete. Calitatea sunetelor redate prin căşti nu impresionează cu nimic, iar design-ul lor le fac destul de incomode. În plus există riscul încurcării firelor din cauza scripetelui. Borseta inclusă în pachet oferă o posibilitate simplă de a transporta aceste componente, fiecare având lăcaşul propriu.

SITH BULL
jacint@pcgames.ro





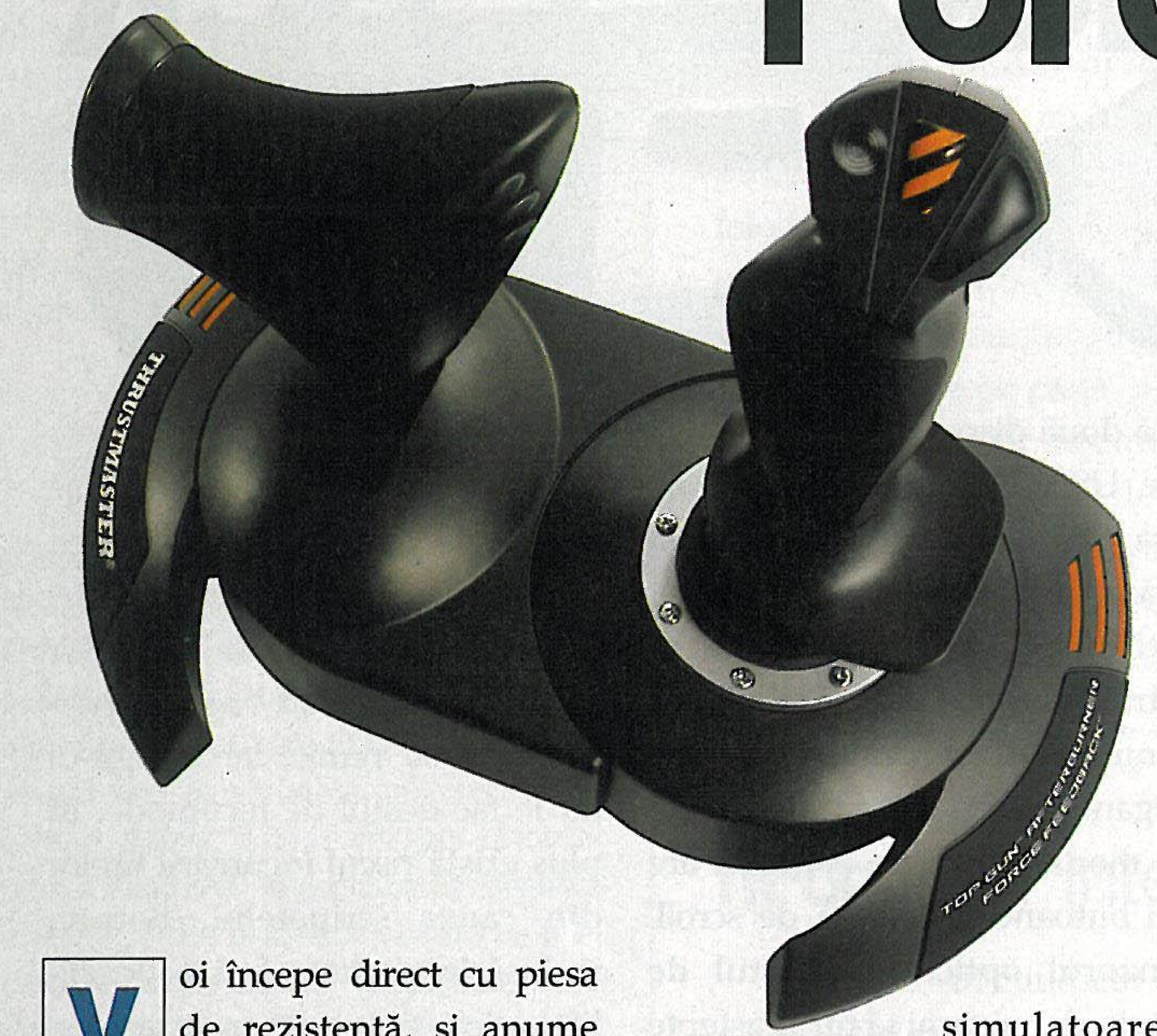
Punctaj 72%
NOMAD'S PACK

PRODUCĂTOR	Thrustmaster
DISTRIBUITOR	Ubisoft
PREŢ	cca. 30 euro

PRO & CONTRA
- + design elegant
- + măreşte confortul folosirii laptop-urilor
- + finisajul lasă de dorit
- + utilitate scăzută

CONCLUZIE:
Nomad's Pack e ca şi un cadou impersonal: e frumos, e drăguţ, dar nu e prea util. Singurii care ar putea vedea în el ceva fantezie sunt posesorii de laptop, dar şi ei numai din cauza mouse-ului. Şi să iei un pachet întreg (destul de scump) doar pentru un mouse, nu pare o investiţie bună.

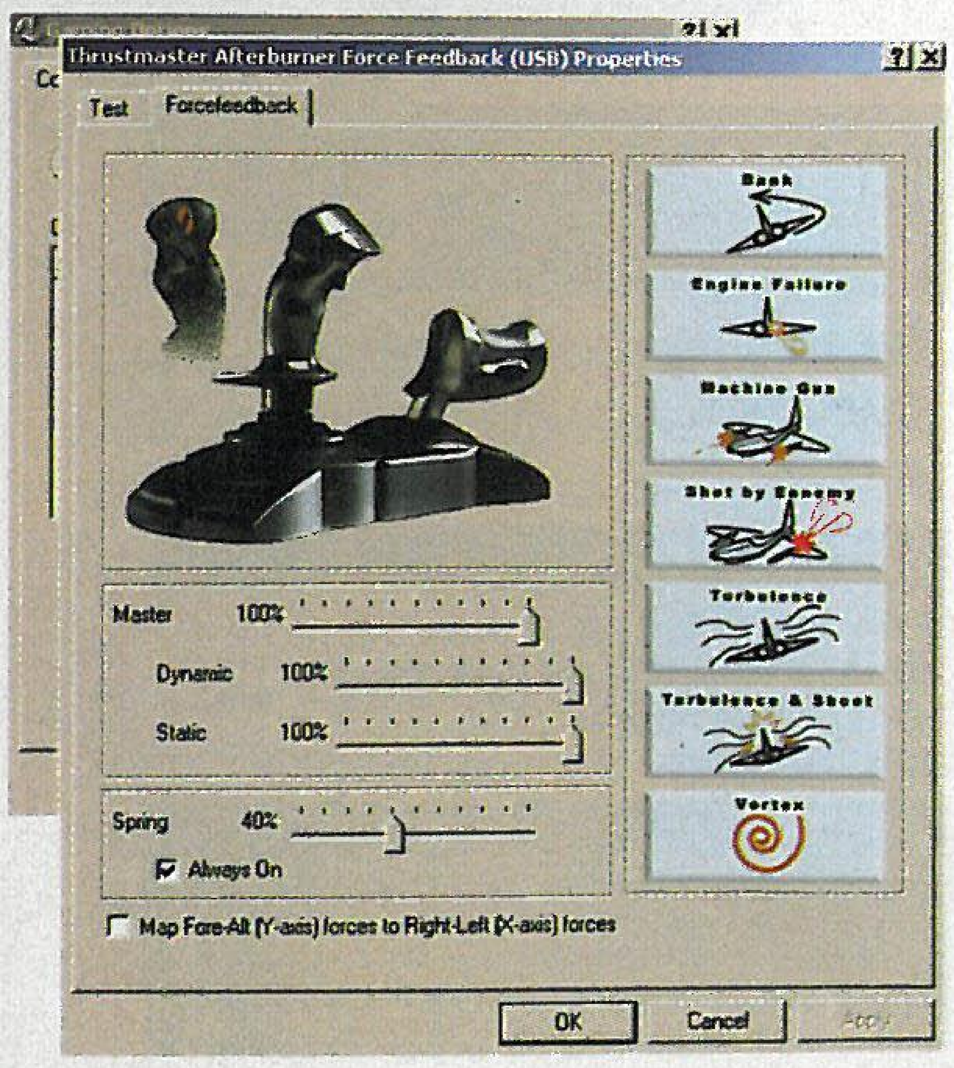
Top Gun Afterburner ForceFeedback



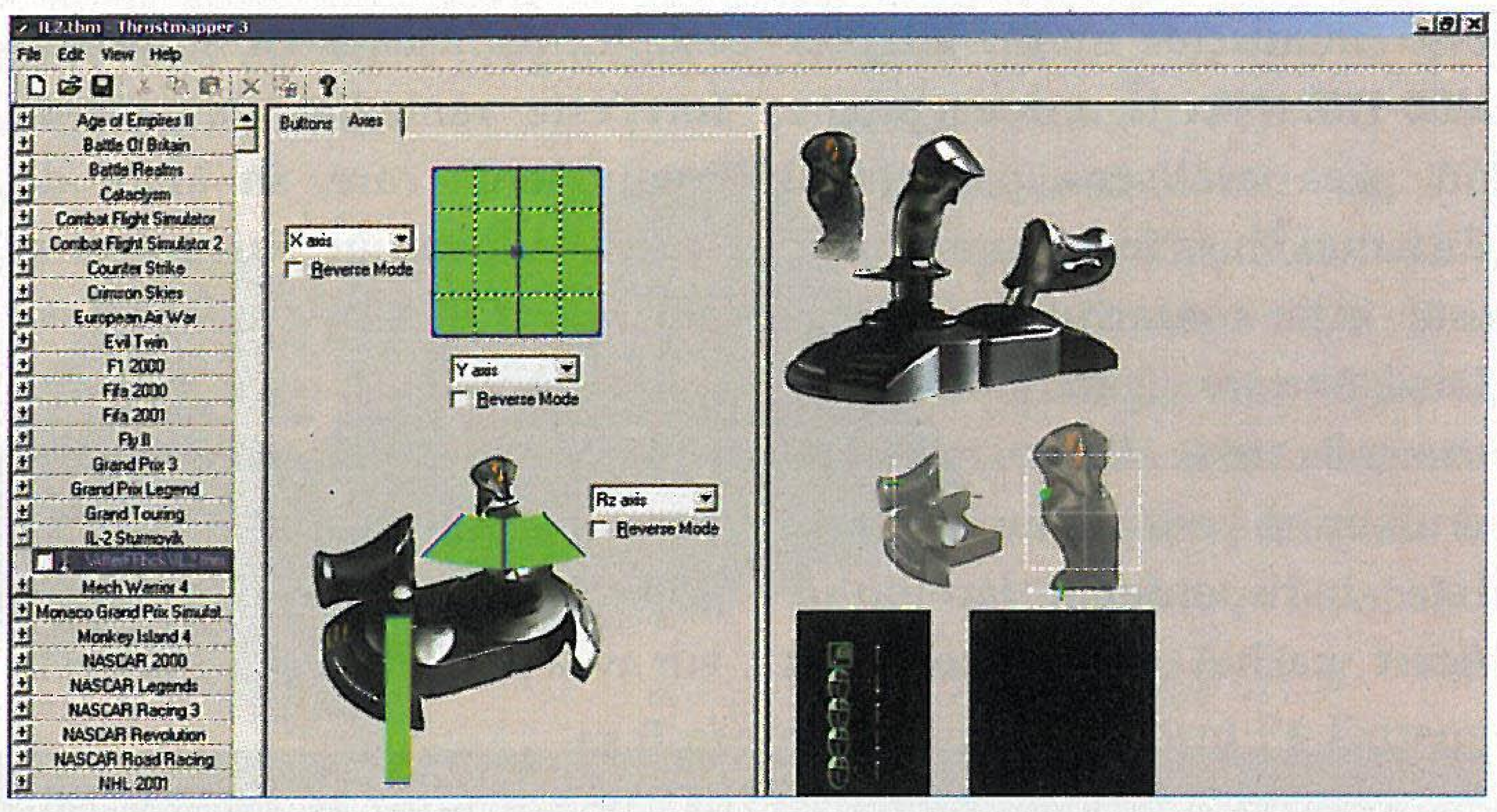
La finalul turului de încălzire de luna trecută, m-am trezit în compania altor doi reprezentanţi ai clasicei serii de joystick-uri Thrustmaster Top Gun Afterburner. **O realimentare scurtă, o verificare de rutină a sistemului, şi-am revenit pe cerurile virtuale din Pacific Fighters şi Lock On, la cârma celor două beţe.**

Vom începe direct cu piesa de rezistenţă, şi anume joystick-ul Top Gun Afterburner ForceFeedback.

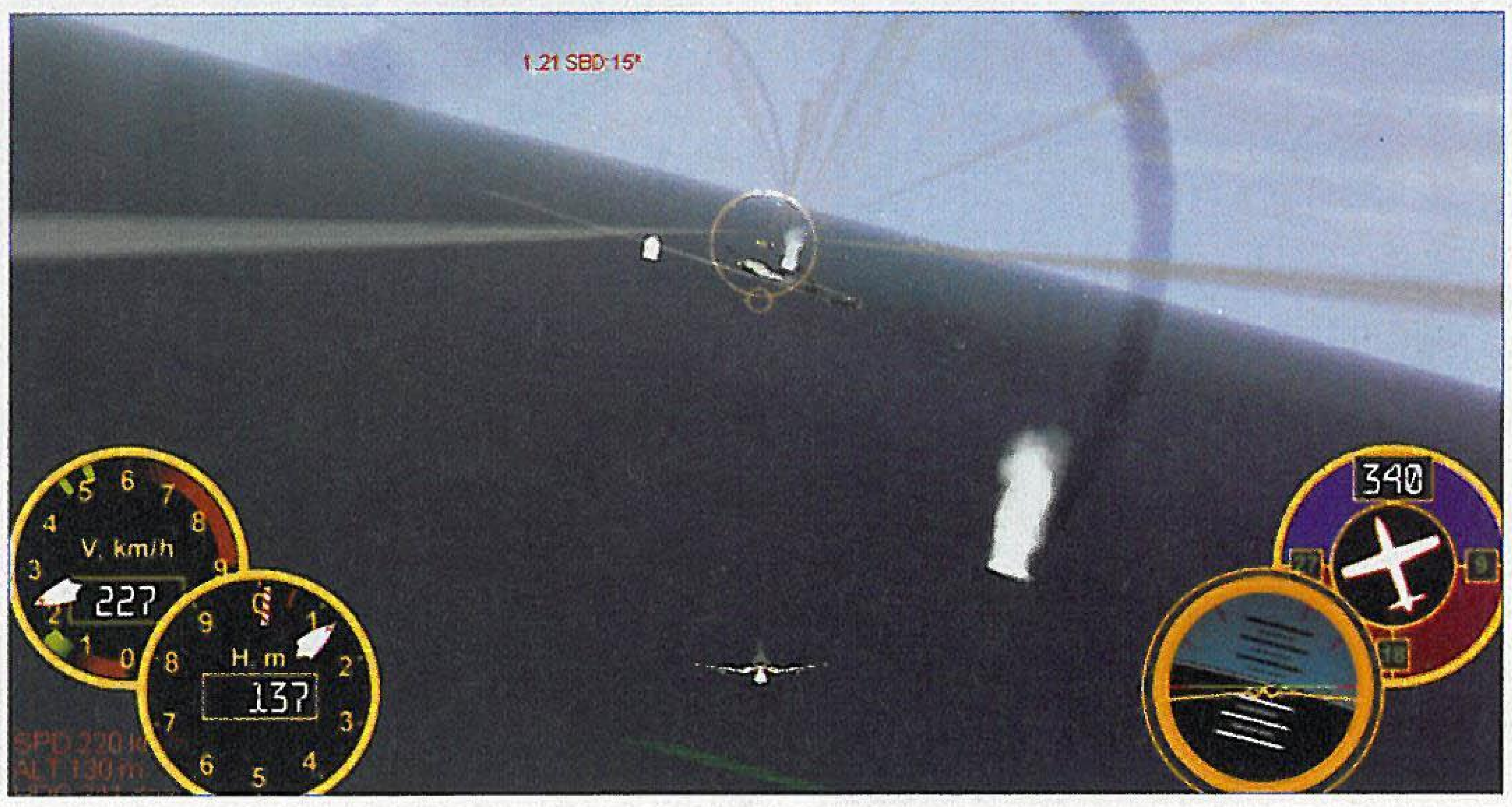
Despre acesta am pomenit în treacăt chiar luna trecută, fiind o copie fidelă a modelului prezentat atunci (Afterburner II), dar completat cu preţiosul suport force-feedback. La o primă vedere, cele două joystick-uri nu se deosebesc prin nimic altceva, decât culoarea marcajelor pe care le poartă – respectiv galben pentru Afterburner II, şi portocaliu la varianta Force-Feedback. Însă, dacă ar fi să punem mâna pe o şurubelniţă şi să ne afundăm în rărunchii celui de-al doilea, am descoperi două motoraşe care schimbă total situaţia în simulatoarele aviatice sau spaţiale.



Efectele de force-feedback generate de acest joystick sunt intense şi convingătoare. Începând cu obişnuitul tremur al avionului, cauzat de suprasolicitarea motoarelor sau de tirul mitralierei, trecând apoi prin turbulenţe, avarii, coliziuni sau intrări în vrie, Top Gun ForceFeedback e capabil să combine şi să redea diverse efecte statice şi dinamice. Testarea şi reglarea intensităţii lor se face direct din Control Panel-ul joystick-ului, acesta permiţând configurarea unor parametri ca: forţa efectelor dinamice (cele care variază ca intensitate în timpul jocului, gen vibraţiile motorului), forţa efectelor statice (cum sunt coliziunile) sau – opţional – forţa cu care maneta este readusă automat în poziţia sa centrală. La această ultimă setare, "Spring", alegerea unei valori prea ridicate duce la scăderea intensităţii efectelor de force-feedback. Dar dacă este lăsată neactivată, s-ar putea chiar să te sperii de brutalitatea cu care se zbate maneta, dacă o laşi din mână în momentul în care eşti lovit de o rachetă. Valoarea optimă depinde de gustul fiecăruia, eu unul preferând să o setez în intervalul 20-40%. Iar pentru asocierea unor configuraţii speciale fiecărui joc în parte, ai la dispoziţie programul Thrustmapper – un utilitar compatibil cu majoritatea controller-elor Thrustmaster.



Ca aspect de ansamblu şi dispunere a butoanelor, joystick-ul arată exact ca şi precedentul model non-FF, Afterburner II, aşa încât voi trece rapid în revistă elementele sale. Toată tărăşenia e compusă practic din două părţi: maneta cu trăgaciul, cele trei butoane, un hat opt-direcţional şi mecanismul de blocare la răsucire; respectiv throttle-ul detaşabil, care mai include patru butoane şi un rudder alternativ. În mod normal,



funcţia rudder-ului se realizează prin răsucirea manetei, dar ea poate fi lăsată şi în grija clapei de pe throttle, acţionând un simplu comutator plasat pe spatele joystick-ului. Chiar şi-n timpul zborului!

Şi apropo de zbor, eventual să spun câte ceva şi despre prestaţia "pe viu". De data asta, **Lock On** nu a fost tocmai cea mai potrivită alegere în materie de simulator aviatic, date fiind problemele sale notorii legate de suportul force-feedback. Cu ultimul patch aplicat, cu editarea manuală a fişierelor de configurare... şi tot degeaba: jocul n-a vrut nici în ruptul capului să-mi excite simţurile tactile mai mult decât a făcut-o luna trecută, la testul lui Afterburner II. Iar în lipsa zguduielilor spasmodice, pot spune că joystick-ul Top Gun Force-Feedback a avut aici o prestaţie mai slabă decât cea a modelului pomenit anterior, din cauza sensibilităţii mai scăzute a manetei sale.

Problemele au dispărut însă odată cu lansarea lui **Pacific Fighters**. Aici, force-feedback-ul a fost implementat foarte bine, la fel ca şi în anterioarele jocuri **IL-2 Sturmovik** ale ruşilor de la Maddox – recomandate în mod expres încă de pe cutia joystick-ului. Din timpul decolării, deja, începi să simţi tremurul motorului care se screme din toate pistoanele să te desprindă de sol / punte. Iar când intri în câte-o horă aeriană cu avioanele inamice, acompaniat de tirul neîncetat al portavioanelor sau al bazelor costale, experienţa e într-adevăr una memorabilă!

CHIOCOBESCU

serban@pcgames.ro

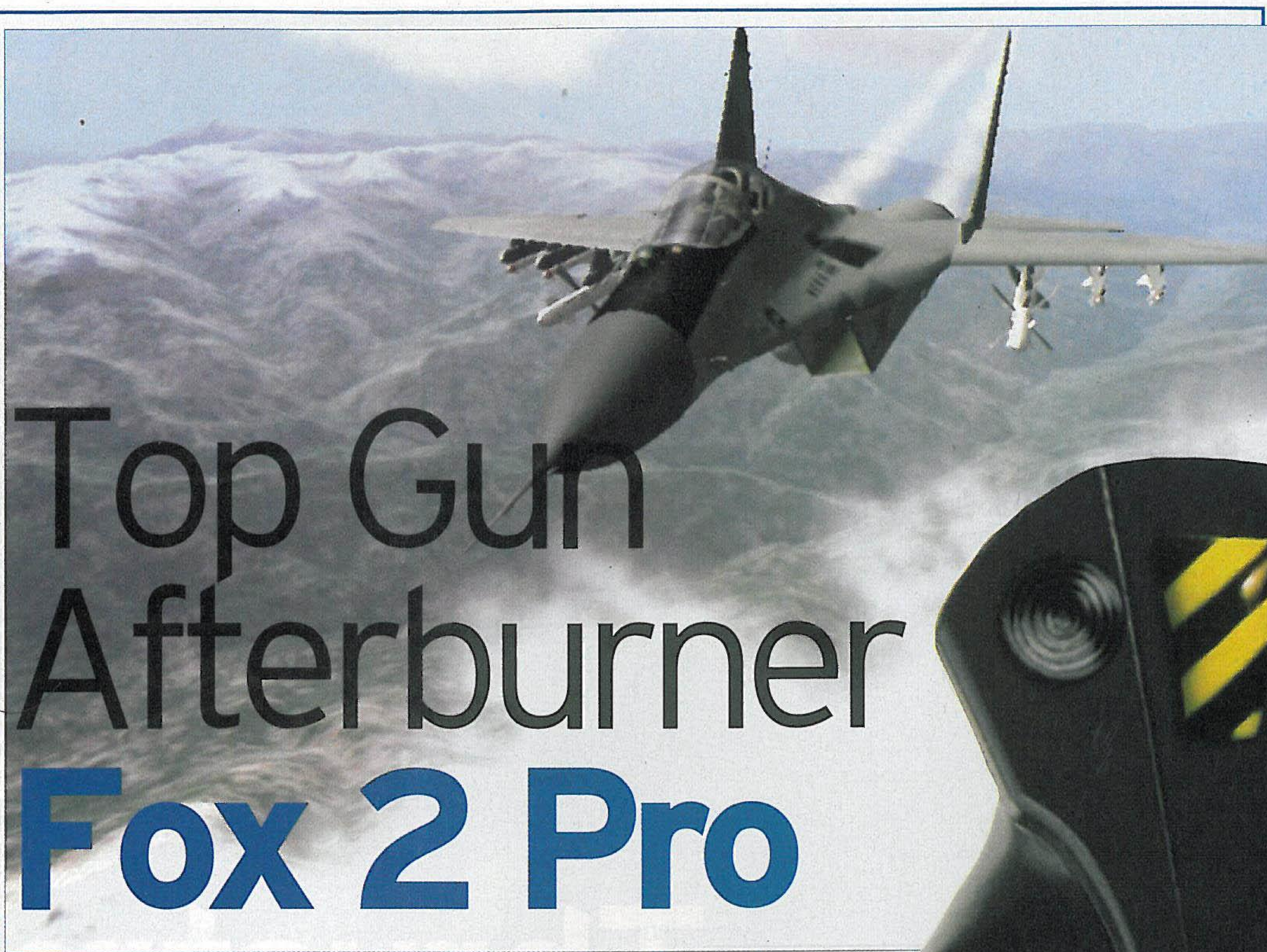
Punctaj AFTERBURNER FFB 89%

PRODUCĂTOR	Thrustmaster
DISTRIBUITOR	Ubisoft
PREŢ	CCA. 67 euro

PRO & CONTRA

- \+ efecte zdravene de force-feedback
- \+ posibilitatea de a detaşa throttle-ul
- \+ design impresionant şi ergonomic
- − mai puţin precis decât celelalte modele

CONCLUZIE: Cel mai scump model din gama Top Gun este, deloc întâmplător, şi cel mai recomandat piloţilor cu tradiţie întrale simulatoarelor de zbor, Thrustmaster îmbinând cu succes tehnologia force-feedback cu tradiţia lor în domeniu (un domeniu la care au renunţat, din păcate).



Top Gun Afterburner Fox 2 Pro

Fox 2 Pro e frăţiorul mai mic al joystick-ului Afterburner II, din aceeaşi serie Top Gun a producătorului Thrustmaster. Pe lângă design-ul similar şi controlul de calitate pe care-l oferă, cele două modele se mai aseamănă şi prin faptul că sunt lipsite de suport force-feedback – fiind deci recomandate celor care preferă fineţea, în locul "senzaţiilor tari".

Privind doar maneta, modelul Fox 2 Pro se prezintă absolut identic cu fratele său mai mare: rezistenţa sa poate fi ajustată uşor, mecanismul de blocare la răsucire e prezent şi el, iar configuraţia butoanelor este aceeaşi: un trăgaci, trei butoane funcţionale şi un hat opt-direcţional pentru bleojdirea prin carlingă. Singura diferenţă apare la baza joystick-ului, acolo unde throttle-ul detaşabil (caracteristic seriei Top Gun) a fost înlocuit cu un thumb-throttle simplu, plus încă trei butoane mari şi late. Ca idee, acestea ar putea fi setate pentru controlul Flaps-Gear-Brake, pentru diverse funcţii de Targeting sau pentru orice alte comenzi uzuale din timpul zborului.

Oferind un control la fel de precis ca cel al lui Afterburner II, modelul Fox 2 Pro s-a comportat de asemenea exemplar în simulatoarele Pacific Fighters şi **Lock On: Modern Air Combat**. Throttle-ul de la baza manetei nu mi-a ridicat nici o problemă, două dintre cele trei butoane "noi" le-am folosit pentru ciclarea rapidă a ţintelor inamice, iar cel de-al treilea... eh, poate am să-i găsesc şi lui o întrebuinţare cu altă ocazie.

CHIOCOBESCU

serban@pcgames.ro



Punctaj AFTERBURNER FOX 2 PRO 85%

PRODUCĂTOR	Thrustmaster
DISTRIBUITOR	Ubisoft
PREŢ	CCA. 25 euro

PRO & CONTRA

- \+ acelaşi design şi control de calitate
- \+ reglajele funcţionale pe care le oferă
- \+ compact şi confortabil
- − nu strica un throttle mai măricel

CONCLUZIE: Având un preţ mult mai mic şi-n acelaşi timp o funcţionalitate comparabilă cu cea a joystick-ului Afterburner II, modelul Fox 2 Pro este o investiţie cât se poate de rentabilă pentru gamerii care nu au de gând să-şi facă o carieră din "meseria" de pilot virtual.



Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback

Numele de Ferrari este sinonim al vitezei - al vitezei pure, naturale, inconfundabile. Poate din această cauză **Thrustmaster a căutat să poată adăuga la numele produselor sale emblema celebrei Scuderia Ferrari.**



În plus, ca şi un omagiu adus fondatorului acestei maşini legendare, cel mai nou model de volan Thrustmaster a fost denumit Enzo Ferrari. Cu o variantă wireless a acestui volan realizat pentru toate platformele cunoscute (PC, PS2 şi X-Box) v-aţi putut deja întâlni şi numărul trecut. Nu intraţi în panică, nu avem de gând să prezentăm întreaga gamă. Revenim însă, să prezentăm maniacilor de simulatoare varianta Force Feedback, indispensabilă pentru a putea savura la adevărata valoare nişte jocuri ca **Richard Burns Rally, Rally Trophy** sau **DTM Race Driver**. Să vedem dacă acest volan poate să ofere şi altceva în afara mirajului poneiului neastâmpărat.

Asemenea variantei wireless setul FF este compus dintr-un volan şi un set de pedale. Fiind copiat unu la unu modelul volanului maşinii omonime, lipseşte maneta pentru schimbarea vitezelor. Cea din urmă operaţie, poate fi efectuată exact ca în realitate cu manetele situate în partea posterioară volanului. Cele două clapete sunt astfel poziţionate încât manevrarea lor să nu distragă atenţia de la şofatul virtual. Sub cele două manete destinate schimbării vitezelor se află alte două manete pentru cei care nu vor să folosească pedalele pentru a accelera sau a frâna. Toate cele nouă butoane plasate pe volan sunt însă liber configurabile ori din setările jocului, ori din programul Thrustmapper. Din





păcate, acest program n-a fost inclus pe CD-ul ce acompaniază volanul, pe el găsindu-se doar manualele, driverele și un program de test a diferitelor efecte de Force Feedback. Ca și în cazul modelului wireless, și pe acesta se găsește un D-Pad cu opt direcții, deosebit de util pentru navigarea prin meniurile diferitelor jocuri. Singura diferență este că la activarea opțiunii de recentrare a volanului, această operație nu se mai realizează în software mode. De data asta, datorită tehnologiei Force Feedback, poți să simți întreaga putere a mașinii, respectiv efectele negative sau pozitive ale diferitelor suprafețe. Cea mai mare diferență apare însă în cazul pedalelor. Acestea nu mai sunt confecționate din plastic, ci din metal și datorită construcției lor aduc mult mai mult cu pedalele dintr-o mașină adevărată. Acest tip de construcție are însă și un mare dezavantaj: fără să sprijini suportul pe care sunt montate pedalele, acesta alunecă foarte ușor (mai puțin dacă este plasat pe covor). Problema se putea evita dacă se făcea suportul pedalelor mai greu. În plus, datorită mărimii și formei pedalei de accelerație, trebuie să fii atent ca acesta să nu se lovească de obiectul de care este sprijinit întregul suport. În rest, pedalele se comportă civilizat, chiar dacă n-au un feedback variabil de presiune, cursa pedalei de accelerație fiind puțin mai lungă decât ceea a frânei.



Exceptând acest mic deranj, montarea și instalarea sunt deosebit de simple. Volanul se fixează de masă cu două clapete, acționate de un mâner. Volanul în sine se conectează la sursa de alimentare (un transformator destul de mare), respectiv la portul USB, pedalele urmând să fie conectate la volan. Materialul predominant este plasticul. Tocmai din această cauză volanul este foarte ușor. Nu vă lăsați însă induși în eroare: volanul trebuie montat pe o suprafață stabilă deoarece ca urmare a efectelor de force feedback produce câteodată mișcări bruște și puternice. Suprafața volanului este cauciucată pentru a obține o priză cât mai bună. Ideea este extrem de reușită, mâna nealunecând de pe volan nici după ore de joc. Efectele sunt reușite, chiar dacă nu cele mai reușite dintre cele pe care le-am văzut. Volanul, în ciuda fatului că nu este cel mai „profi", are suficient potențial pentru a-i încânta pe majoritatea jucătorilor. Forța efectelor se situează la același nivel cu ale celorlalte volane testate. Per ansamblu, nu prea a-i de ce să te plângi în această privință.

Pe parcursul testelor, Enzo Ferrari Force Feedabck s-a descurcat excepțional ușurând controlul bolizilor din diferitele simulatoare. Într-un singur joc am întâlnit probleme, și anume **Need for Speed Underground 2**, dar nu din cauza volanului ci din cauza deficiențelor jocului.

Datorită prețului scăzut, volanul Enzo Ferrari Force Feedabck este o opțiune demnă de luat în considerare pentru cei cu un buget mai redus, dar care doresc un control mai bun al jocurilor de curse.

SITH BULL
jacint@pcgames.ro

Punctaj
ENZO FERRARI FF **89%**

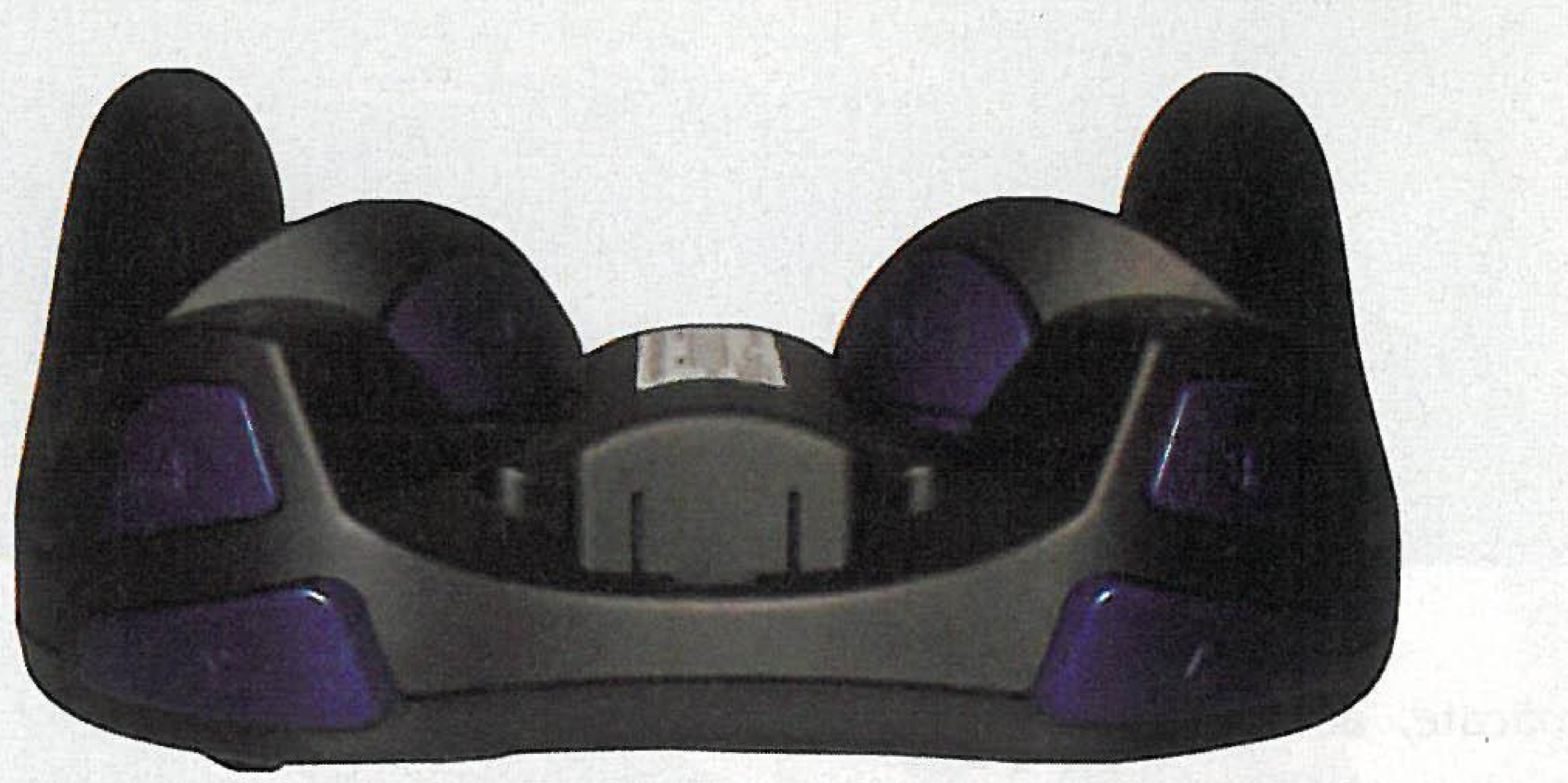
PRODUCĂTOR	Thrustmaster
DISTRIBUITOR	Ubisoft
PREȚ	cca. 80 euro

PRO & CONTRA
- design ergonomic
- un bun raport preț/calitate
- probleme cu suportul pedalelor

CONCLUZIE: Enzo Ferrari FF este un volan reușit, dar nu fără cusur. Perfomanțele sale îl fac să merite chiar mai mult de 80 de euro, dar nu este un volan „profi".

Thrustmaster Firestorm Wireless





Se pare că gamepad-urile şi joystick-urile şi-au făcut un abonament durabil pentru a ocupa paginile revistei. Lună de lună, graţie celor de la Ubisoft România, suntem inundaţi cu cele mai noi variante ale acestor controllere. Cei care au citit numărul trecut al revistei, poate-şi mai amintesc de testul gamepad-ului Thrustmaster Dual Analog 2. Ei bine, acum a aterizat la noi şi varianta fără fir Thrustmaster Firestorm Wireless. La prima vedere, gamepad-ul nu prea diferă de fratele wired; la o analiză mai amănunţită observăm însă unele diferenţe. Construcţia şi design-ul celor două gamepad-uri, sunt aproape identice, singura diferenţă vizibilă fiind spa'iul destinat pentru cele două baterii AAA care alimentează controller-ul. Şi aici trebuie să amintim primul minus. Deşi pe pachet era menţionat că acesta conţine două astfel de baterii, după desfacerea grijulie a ambalajului (a se citi ruperea ambalajului în mii de bucăţi) şi cercetarea atentă a conţinutului (a se citi resturilor) n-am găsit nici urmă de baterii. După conectarea receiver-ului la un port USB şi îndepărtarea sursei de energie a telecomenzii televizorului, totul a decurs brici, Windows XP-ul recunoscând din start gamepad-ul. Spre marea noastră bucurie în acest pachet a fost inclusă o variantă mai veche a programului Thrustmapper, care permite realizarea de configuraţii separate a controllerului pentru fiecare joc în parte. Un alt minus care trebuie amintit este calitatea materialelor folosite. Plasticul utilizat la construcţia acestei manete diferă de cel folosit în cazul lui Thrustmaster Dual Analog 2, dând o senzaţie mai neplăcută, mai ciudată. Acesta, pe termen, lung poate afecta plăcerea jocului! În rest finisajul e mai izbutit, punctele de contact ale D-Pad-ului, de exemplu, fiind mult mai precise şi mai line decât la versiunea cu fir. Semnalul trimis de gamepad către receiver nu este deloc puternic, putând fi blocat cu uşurinţă de vreun obiect interpus. Chiar şi fără vreo astfel de interferenţă, semnalul nu ajunge întotdeauna la destinaţie. În aceste cazuri singura soluţie este schimbarea poziţiei gamepad-ului. Acest defect poate fi însă fatal în mijlocul unei încăierări sângeroase à la **Warrior Within**. Pe de altă parte, consumul lui Firestorm Wireless este foarte redus, cele două baterii de tip AAA rezistând o perioadă de timp neaşteptat de îndelungată.

SITH BULL
jacint@pcgames.ro



Punctaj
FIRESTORM WIRELESS **79%**

PRODUCĂTOR	Thrustmaster
DISTRIBUITOR	Ubisoft
PREŢ	CCA. 40 euro

PRO & CONTRA
- (+) consum redus
- (+) uşor de instalat
- (−) semnal slab
- (−) calitatea plasticului lasă de dorit

CONCLUZIE:
Firestorm Wireless nu este chiar cea mai bună alegere. Datorită semnalului slab, se poate întâmpla ca în jocuri să pierdeţi controlul. Dacă ţineţi însă neapărat să cumpăraţi un gamepad wireless, poate fi alegerea optimă.

Hercules SmartTV USB 2

Hercules propune o nouă soluţie pentru cei care vor să-şi transforme calculatorul în televizor fără a-l demonta însă în bucăţele: noul TV Tuner extern SmartTV USB2. După cum îi spune şi numele acest TV Tuner este conectat direct la portul USB al calculatorului, simplificând astfel considerabil procesul de montare şi instalare. Cutia conţine în afară de tuner, cablurile necesare instalării, o telecomandă şi un CD cu drivere. Rezoluţia nativă a imaginii redate, folosind SmartTV USB 2, este de 720x576 pixeli, acesta putând fi mărită până la opţiunea full screen. Folosind software-ul inclus pe CD, noul tuner asigură o previzualizare a 16 canale în acelaşi timp. Telecomanda este extrem de uşor de folosit, permiţând accesul la cele mai importante funcţii ale dispozitivului. CD-ul conţine pe lângă drivere şi programul Cyberlink PowerVCR II, care pe lângă vizualizarea semnalului TV, permite înregistrarea în timp real în format MPEG1 sau MPEG2. Cu ajutorul acestui program nu doar emisiunile TV pot fi înregistrate, ci şi materiale video de pe o cameră video, de pe un video player sau un DVD player. Acest lucru este posibil prin folosirea intrărilor analogice, composite sau S-video. Cyberlink PowerVCR II are încorporat printre multe altele şi funcţii ca Instant TV Replay ori Multi-Channel Preview. În plus placa oferă posibilitatea de a previzualiza fişierul în curs de înregistrare, putând verifica astfel dacă secvenţele video au calitatea dorită. Pentru cei care nu vor să piardă emisiunea favorită din cauza altor activităţi le va fi foarte utilă opţiunea de programare a datei înregistrării. Deşi se poate folosi excelent şi cu PC-ul producătorul, Hercules, recomandă tunnerul pentru laptop-uri şi notebook-uri, datorită compatibilităţii universale. Consumul de energie relativ mic permite alimentarea tuner-ului doar prin portul USB, fără a fi necesară conectarea la o sursă de energie externă.



Indiferent de tipul de calculator SmartTV USB 2 este o alegere potrivită pentru cei care vor să-şi folosească calculatorul pe post de televizor.

SITH BULL
jacint@pcgames.ro



Punctaj 91%
SMART TV USB 2

PRODUCĂTOR	Hercules
DISTRIBUITOR	Ubisoft
PREŢ	cca. 30 euro

PRO & CONTRA

- \+ consum de curent redus
- \+ uşor de folosit
- \+ uşor posibilitatea de previzualizare a capturii
- − cablurile din pachet sunt cam scurte

CONCLUZIE:
În sfârşit un TV Tuner pentru instalarea căruia nu trebuie să fii nici tehnician şi nu trebuie să renunţi nici la sigilul firmei de la care l-ai cumpărat. Datorită opţiunilor oferite atât prin construcţie, cât şi prin software, placa SmartTV USB 2 este o alegere demnă de luat în considerare.

MyComputer 2/2005
FEBRUARIE

MyComputer

Nr.2/2005/III
99.000 Lei

Pe CD-uri: Tutorial Video Blender

Aplicații Open Source ■ 1 oră de muzică MP3



2CD
100 FREEWARE

Recuperări de date
Siguranța înainte de toate

nVIdia 6600 GT
Referința jucătorului

Ubuntu Linux
Rapiditate și stabilitate

Mozilla Thunderbird
Client de mail open-source

AmaroK 2.1
Ascultă muzică altfel

Zoom Player

Revoluția Linux 2004
Ascensiunea sistemului de operare open-source



Interviu la BSA
cu Av. Magda Popescu

O nouă armă P2P
Tehnologii revoluționare

WiDio
Dispozitiv Wireless Audio

My Game:
NFS Underground2

Clone Spy

Tuning Windows XP

Spyware & Adware



UN SUPER
SISTEM MULTIMEDIA

Conflict: Vietnam





Gooooood Morning, Vietnam! Gooood Morning, Vietnam... Nu-i aşa că nu vă mai spun mare lucru ţipuriturile astea? Full Metal Jacket, Platoon, Deer Hunter... nimic? Nu percutaţi deloc? OK. E de înţeles, au fost filmele altei generaţii şi aveţi circumstanţe atenuante dacă nu le-aţi văzut. **Oricum, din nou Vietnam. Din nou War Games. Este rândul celor de la Pivotal Studios să-şi recite „Căţeluş cu părul creţ"... să vedem cum o scot pe mânecă cu acest Conflict: Vietnam.**

Într-o perioadă pe care o putem defini oricum, dar numai de pace nu, iată că încă se revarsă pe piaţă o mulţime de jocuri inspirate din trecutele războaie. **Conflict: Vietman** este poate, după precursorul său **Conflict: Desert Storm**, cel mai aşteptat titlu de război.

Nici nu pătrunzi bine în joc şi îţi sare în ochi gradul ridicat de detaliu, grija maniacală pe care băieţii de la Pivotal Games o manifestă. Ex-workerii de la Microprose şi Eidos se pot lăuda cu un număr impresionant de jocuri în care şi-au demonstrat valoarea, programând de la zero un nou engine grafic cu ocazia lansării seriei Conflict. Background-ul lor muncitoresc se numeşte **Zeewolf** pe Amiga şi întreaga serie **Grand Prix** pe PC.

În **Conflict: Vietnam** ne începem aventura într-o bază americană, unde umblăm de besmetici în nobilul scop de a încheia odată tutorialul, baletând printre movile, buncăre şi trupeţi guralivi pe acordurile muzicilor celebrilor The Rolling Stones. Oh, yeah, asta da atmosferă de

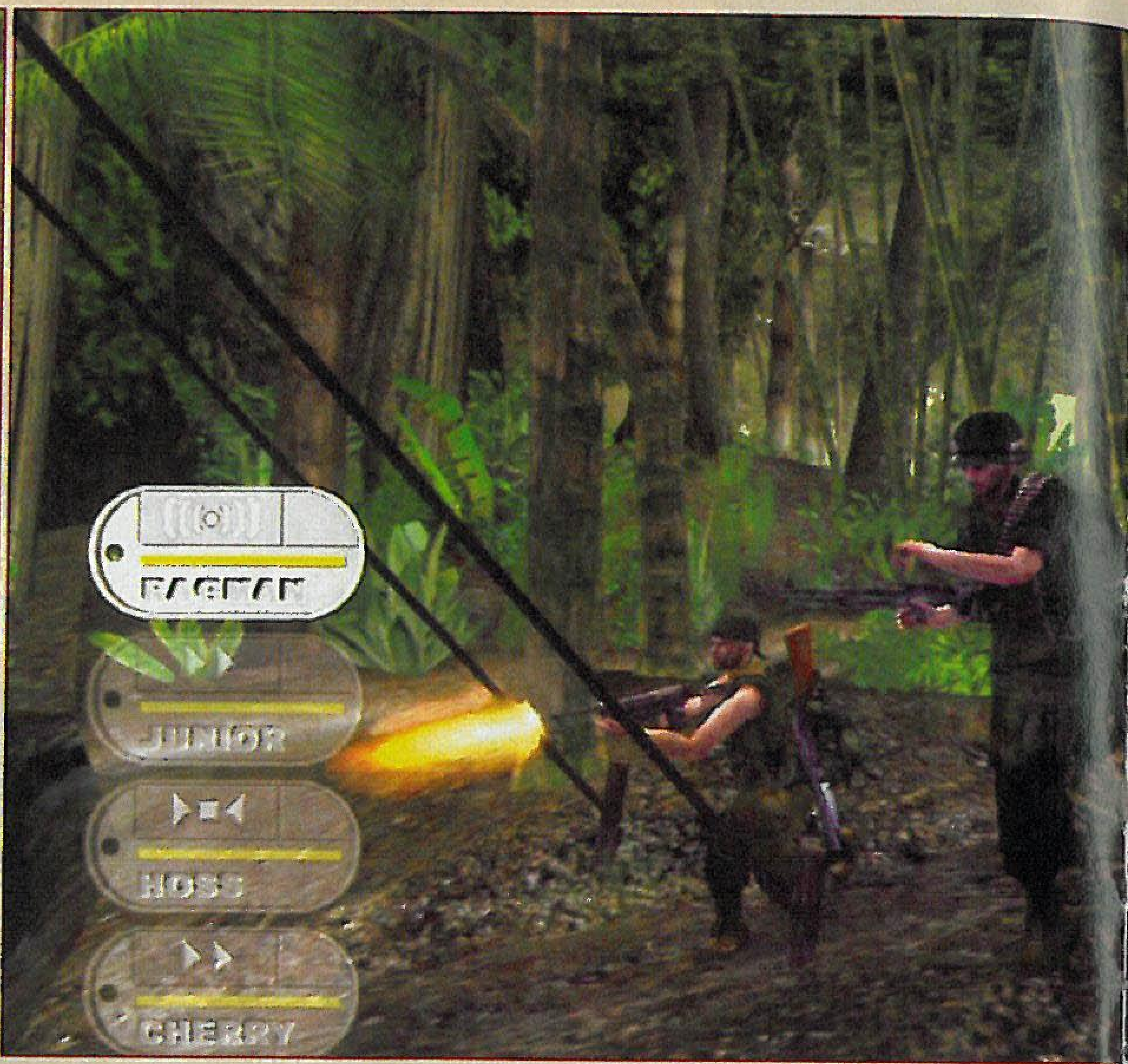


GRENADĂ ÎN MIJLOCUL PLUTONULUI! Oups, unde-i plutonul? Exerciţiile astea...



UITE CE FRUMOS te-am încadrat. Spune repede unde preferi: la cap sau la pectorali?





FACI MĂI ODATĂ POZA AIA? Că deja ne dor picioarele şi posterioarele de atâta monumentalitate!

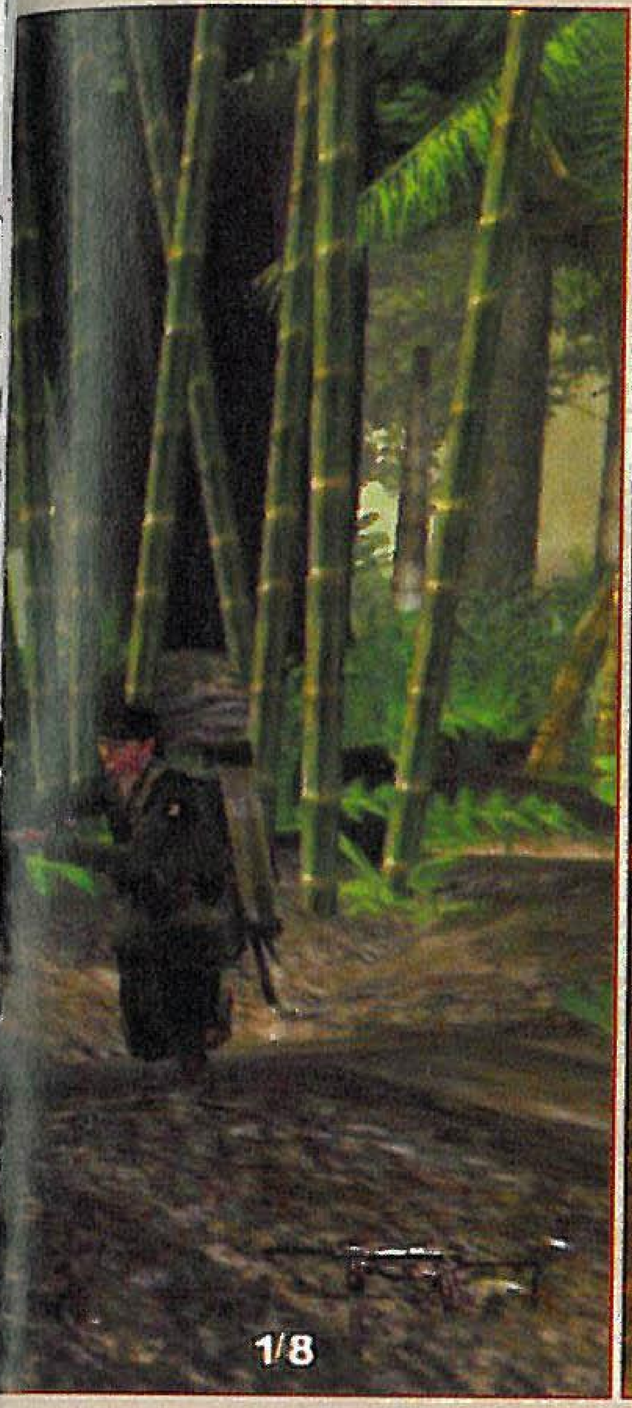
Vietnam! Taman ca în precursoru', acţiunea jocului te îmbie cu comanda unui team de patru boys pe care trebuie să-i comanzi la sânge, împărţind ordine fiecăruia în parte cu o dărnicie à la Becali. Fiecare soldat are o specializare: unu-i medic, altu-i sniper, altu-i demolition man etc. Interfaţa jocului este discretă şi intuitivă, uşor de utilizat, aşa că poţi pune nuiaua pe fiecare om pe care-l ai la dispoziţie, chiar şi în cele mai critice situaţii, fără să întâmpini dificultăţi de manevră sau să fii obligat la virtuozităţi gratuite de pad. Sigur că este nevoie vreo ½ oră de joc ca să înveţi cum să-ţi controlezi omul, ce comenzi să-i dai şi cum să i le dai. Dar ce poate fi mai simplu decât un pad de consolă?

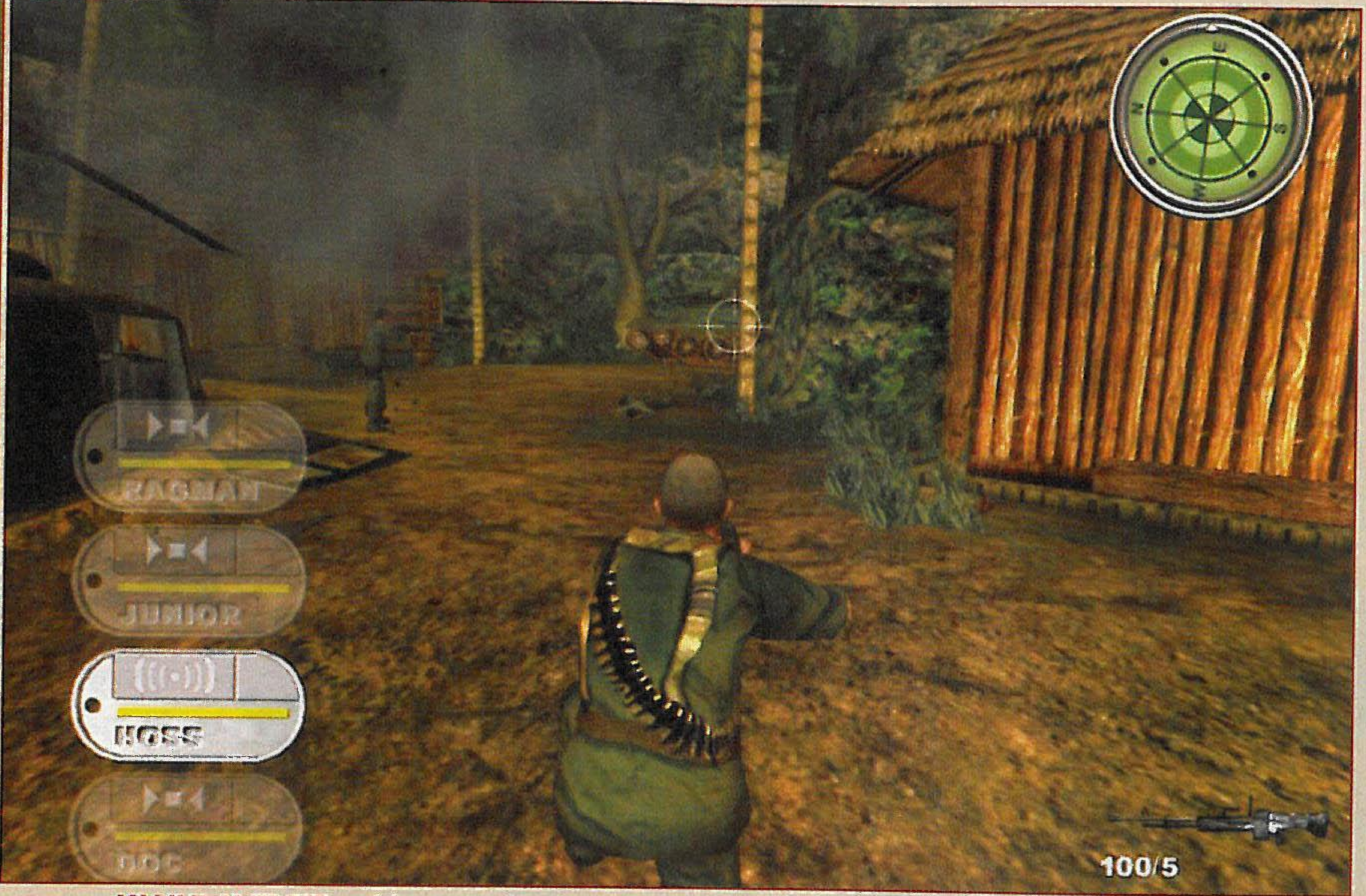
Majoritatea timpului eşti la „iarbă verde" prin junglă, pe nişte „coridoare" lungi, luuungi împrejmuite de adevărate ziduri verzi de vegetaţie. Scufundat nu în meandrele, ci într-o floră claustrofobică, ai puţine puncte de sprijin şi trebuie să-ţi ascuţi privirea ca să vezi fiecare vietcong pitit mârşav în adăpostul lui natural, gata în orice moment să-ţi zboare creierii. Busola îţi devine cea mai bună prietenă, graţie numeroaselor informaţii pe care ţi le oferă. Ştii întotdeauna care îţi este poziţia faţă de cei trei camarazi, ca să nu mai vorbesc de faptul că nu ai cum să te pierzi şi vezi întotdeauna de unde se trage. Libertatea de acţiune n-o fi ea dintre cele mai excitante şi nici AI-ul gălbejiţilor dintre cele mai cu skepsis trăite în vreun joc... Sistemul de respawn al adversarilor, însă, face ca plimbăricile noastre în scopuri exterminative să nu curgă chiar atât de năvalnic (dar lin) ca berea pe gâtlejul lui Paul. Chiar dacă pe certificatul de naştere al joculeţului stă scris „simulator", vă asigur că nu este suficient un cartuş tras perfid à la **Operation Flashpoint** sau **Ghost Recon** pentru a doborî nişte meseriaşi ca noi. Eh, rezistenţa soldaţilor noştri este de stampă japoneză, pardon, Arcade şi nu „one shot, one kill" cum ne-au obişnuit ilustrele titluri mai sus comemorate. În timpul incursiunilor în teritoriu vitreg şi inamic putem schimba personajul şi, odată ce i-am dat pace celui pe care-l foloseam, acesta îşi va continua acţiunea, mânat fiind de propria sa intelighenţie artificială. Reversul medaliei, vietcongii par să cadă ca spicele sub rafalele noastre, ce-i drept, necruţătoare, dar parcă o fac prea repede şi prea debil. Nu par să-şi caute vreo ascunzătoare sau măcar să se adăpostească după vreun obstacol natural (n.a. lat. filicaria, adicătălea ferigă), să se apare cât de cât. Programatorii pivotează handbalistic pe lupta cu un număr mare de adversari, pe care evident că trebuie să-i razi de pe faţa nivelului, dar care este poate prea uşoară şi comodă într-un joc ce se defineşte „modern".



DOM' SERGENT, ăia de la bază ne-au tăiat iar de la raţia de wiskey, dar transmit plutonului urările lor de intensitate existenţială!

Punctul forte al jocului rămâne grija maniacală pentru detalii: în interiorul bazei, dacă utilizăm perspectiva first person ce poate fi





VASILE, IA FRATE poziţia pentru luptă culcat şi mai bagă o dată ţinta aia "galbenu' şi orezu' fiert"!

Punctaj
CONFLICT VIETNAM

PRODUCĂTOR	Pivotal Games
PUBLISHER	Take 2
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 50 euro
VÂRSTĂ	peste 16 ani

PRO & CONTRA

- ⊕ patru personaje controlabile
- ⊕ texturi şi detalii reuşite
- ⊕ sonorul
- ⊖ niveluri lineare
- ⊖ AI limitat

Grafică	85%
Sunet	92%
Gameplay	81%
Atmosferă	83%
Multiplayer	-%

85%

SISTEM VIDEO	PAL

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
VIETCONG

activată prin intermediul butonului din stânga pad-ului, putem remarca o finisare de excepţie. De la chiştoacele de ţigări aruncate pe sol, la texturile preţioase ale fiecărui zid şi până la sistemul de iluminare dinamică. Umbrele sunt foarte bine realizate şi sistemul de mişcare este foarte bun. Analogicul, care reglează perspectiva este însă destul de lent la solicitările pad-ului şi rezultatul poate să fie foarte enervant, îndeosebi în momentele în care alergi cu limba scoasă după vietcongi. Fiecare detaliu, începând de la arme şi ajungând la obiecte şi mijloace de transport este acurat redat din punct de vedere istoric. Jocul nu-i chiar o emisiune de la Discovery despre Vietnam, dar orişicât: Pivotal se respectă! Nu vă sfătuiesc însă să insistaţi prea mult, în perspectivă first person, pe chipurile personajelor: de la distanţă mică este neplăcut să vezi sărăcia de poligoane cu care au fost modelate acestea. Un amic îmi spunea că poate fi comparată cu cea de pe un PSOne cu detaliu ridicat... O fi!

Sonorul jocului salvează însă enorm din atmosferă. Să auzi un Rolling Stones într-un joc, după ce ai văzut filme ca „Good Morning, Vietnam" e o adevărată delectare audio. Sunetele armelor sunt la rândul lor foarte bine redate, la fel cele ale elicopterelor şi vehiculelor sau sunetul surd al grenadelor care te asurzesc (evident, dacă ai căştile pe urechi!).

În final, ce rămâne din acest **Conflict: Vietnam**? Nu cred să fiu exagerat dacă spun că este un FPS clasic, ce are parte de un AI care mai poate fi îmbunătăţit şi de o grafică excelent redată. Din păcate, jocul nu are nici un suport online, ci numai un multiplayer via splitscreen. În ciuda câtorva păcate grave, **Conflict: Vietnam** păstrează câteva idei bune, cum sunt sistemul de comenzi şi utilizarea fiecărui soldat, pe rând, în funcţie de situaţia dată.

Dacă sunteţi pasionaţi de joace de război şi de Vietnam, în special, atunci **Conflict: Vietnam** vă va umple câteva ore de distracţie... Dacă nu, atunci ce-ar fi să reveniţi la **GTA: San Andreas**?

LATIN OVAR
cipri@pcgames.ro

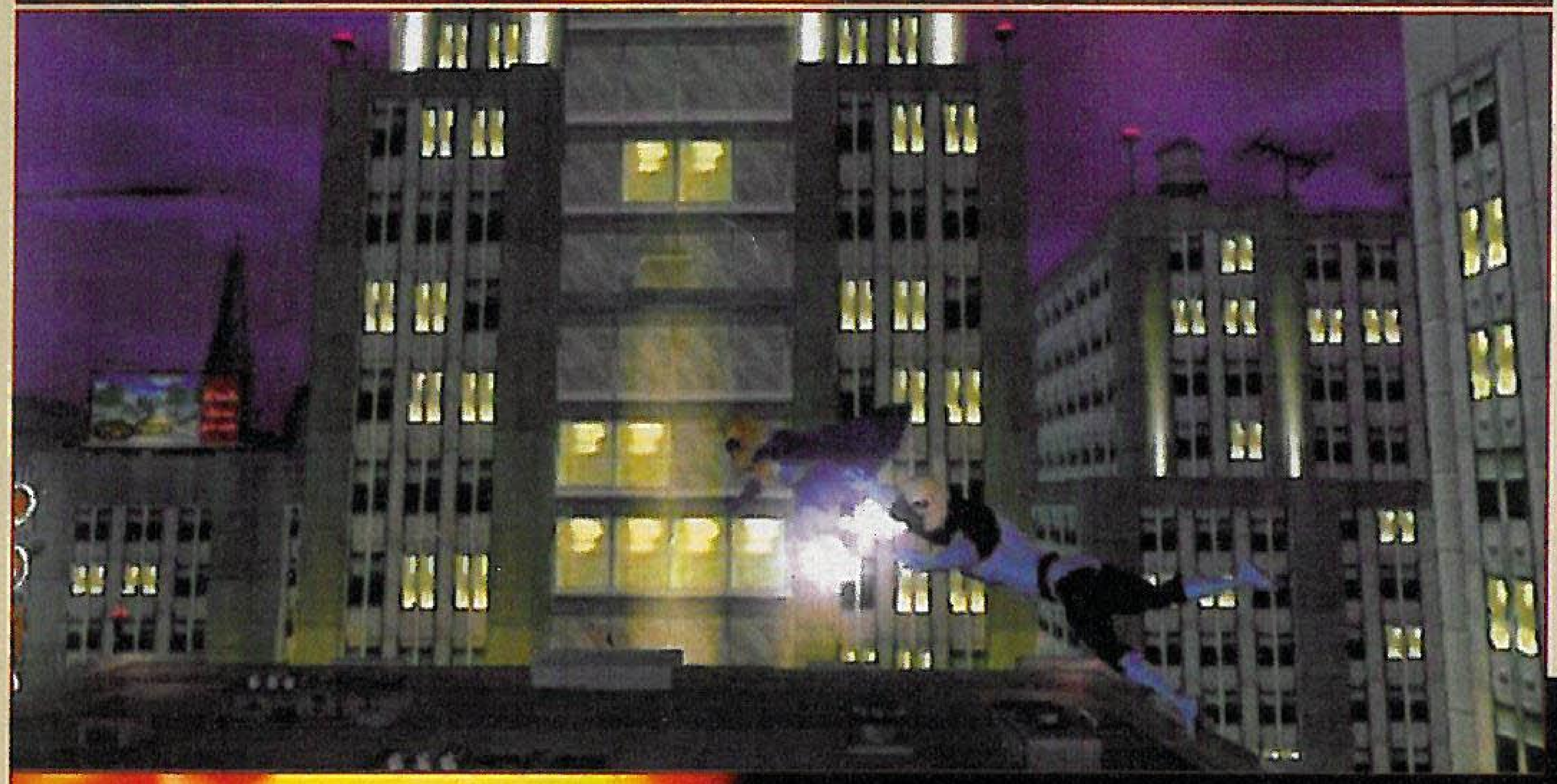






DOM'LE, întotdeauna am susţinut că AG-9 e cea mai bună armă anti-tanc. Întotdeauna! **FI-V-AR NAŢIA** de gălbejiţi! Cum lipsesc puţin, cum vă daţi la Tai-Pei şi la haremu' meu





The Incredibles

Cel de-al şaselea film al celor de la Pixar, **The Incredibles** urmăreşte povestea unei familii de super-eroi. Bob Parr (Mr. Incredible care dispune de o forţă supraomeneasca), soţia sa Helen (Elastigirl, care poate să-şi întindă corpul în orice sens) şi copiii lor, Violet (ce are puterea de a fi invizibilă), Flash (care aleargă ca un ghepard) şi Jack Jack (bebeluşul). Ca orice familie tipică, îşi trăiau liniştiţi viaţa, încercând să-i ajute după putirinţă şi pe alţii, mai necăjiţi de soartă. Bineînţeles, totul până într-o zi; ca urmare a unui accident, guvernul interzice orice activitate a super-eroilor pentru siguranţa cetăţenilor. Acest stil de viaţă durează foarte puţin însă, iar prietenii noştri îşi vor intra din nou în mână şi vor avea de salvat lumea de un pericol teribil.

Dacă filmul a cunoscut un succes impresionant în SUA, este datorită umorului său bine dozat. Într-adevăr, **The Incredibles** parodiază la greu filmele cu super-eroi precum Superman, Spider-Man... M-am aşteptat să regăsesc acest lucru şi în joc... da' de unde! Joculeţul se mulţumeşte să defileze prin faţa ochilor noştri sub forma unei succesiuni de niveluri care ne poartă familia dintr-un loc într-altul. Mai este presărat din când în când cu câteva secvenţe din





Punctaj
THE INCREDIBLES

PRODUCĂTOR	Heavy Iron Studios
PUBLISHER	THQ
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	-
VÂRSTĂ	peste 12 ani

PRO & CONTRA

+ pentru fanii filmului (eventual)
- lipsa de originalitate
- gameplay neechilibrat
- control defectuos

Grafică	80%
Sunet	79%
Gameplay	75%
Atmosferă	77%
Multiplayer	-%

78%

SISTEM VIDEO PAL

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: SHREK 2

film, dar acestea sunt insuficiente pentru a încropi o poveste coerentă. Așadar, ca în toate jocurile cu mai multe personaje, și în **The Incredibles** jucăm rând pe rând cu fiecare dintre ele, folosindu-ne de caracteristicile acestora. Nivelurile au o tematică specială: curse, lupte, platforme etc.

Varietatea pare că este la ea acasă; dar după câteva ore ne dăm seama că, de fapt, facem același lucru. Este un joc de acțiune fără prea mare anvergura. Cele 18 niveluri se înlănțuie unul după celălalt, iar sentimentul care pune stăpânire sigur pe tine este plictiseala și enervarea. În plus, câteva inconveniente se pare că încep să prindă contur pe un tablou lipsit de strălucire. Astfel, camera trebuie redirecționată manual, pentru că are o plăcere nebună în a se plasa oricum, numai corect nu! Un alt inconvenient ar fi aprecierea coliziunii care este aproximativă, ceea ce este supărător în cazul platformelor. Ce să mai zic de nivelurile în care trebuie să ne folosim de capacitățile de elasticitate ale doamnei Incredible pentru a ne agăța de decor și pentru a trece peste prăpăstii.

Știind că sunt mortale căzăturile, veți înțelege motivul pentru care reușita are la baza multe ore de joc în degete, precizie și calm (totul va fi bine!). La fel este și în cazul combat-urilor unde nu mi-am dat încă seama ce taste am butonat de am reușit să-mi salvez pielea de la un pârjol. Prin urmare, ne mulțumim să ne proptim cât mai bine în fața adversarilor și să ne uităm după... fuste. Câteodată însă, în încercarea de a duce o luptă corp la corp, nu facem altceva decât să lovim în aer. Una dintre particularitățile acestui joc este gameplay-ul destul de sărăcuț. Referitor la combo-uri, acestea sunt destul de puține și plictisitoare. În consecință, toate confruntările sunt asemănătoare. Cu atât mai mult cu cât luptele cu hoardele de oponenți constituie o mare parte din joc.

Poate că ar fi fost mai bine să-i putem imobiliza pe adversari declanșând atacuri speciale sau orice altceva. În loc de asta, trebuie să ne mulțumim cu prezența unei super-puteri pentru fiecare personaj în parte pe care o putem folosi cu condiția ca măsura de capacitate, adică "i"-ul acela din stânga ecranului să nu fie gol.

În privința modului de realizare, lucrurile stau ceva mai bine. Personajele și decorurile sunt la fel ca în film. Frame-rate-ul șovăie și apar câteva încetiniri când efectele de foc și fum sunt numeroase pe ecran. Dacă muzicile și zgomotele se integrează bine în atmosfera jocului, nu pot spune același lucru despre remarcile pe care le murmură personajele de-a lungul jocului, care sunt de-a dreptul agasante, mai ales după ce nu îți reușește o misiune.

Este vorba nu de felul cum sunt construite, pentru că sunt haioase, ci de faptul că sunt repetitive. Și apoi, auzindu-le tot timpul, te cam zgârie chiar și la urechea ceruită.

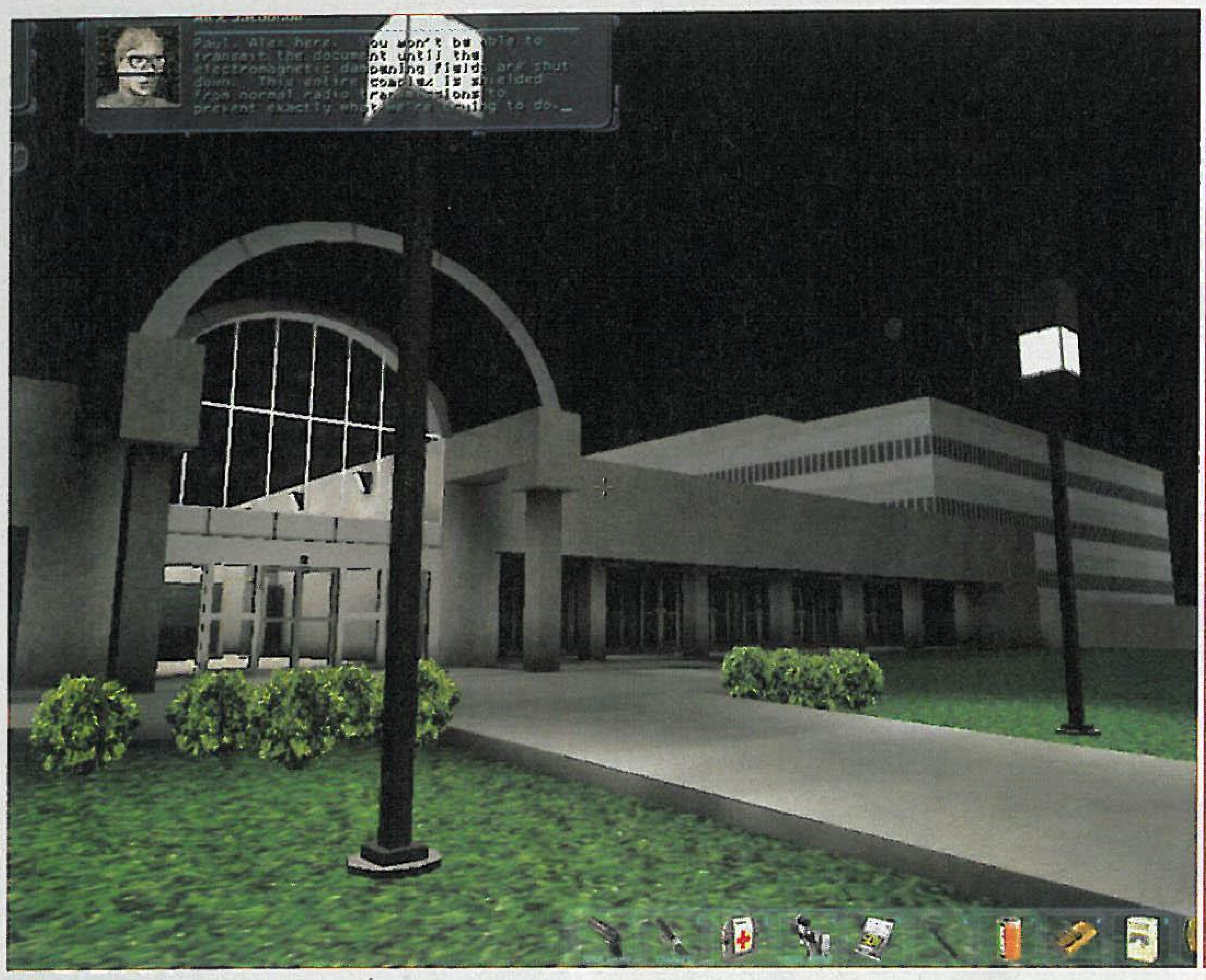
Pe scurt, **The Incredibles** este asemănător multor altor adaptări de filme de animație: nu este un joc prost, ci unul mediu, obișnuit, care nu va reuși să-i convingă pe jucătorii exigenți.

HALF-WIFE







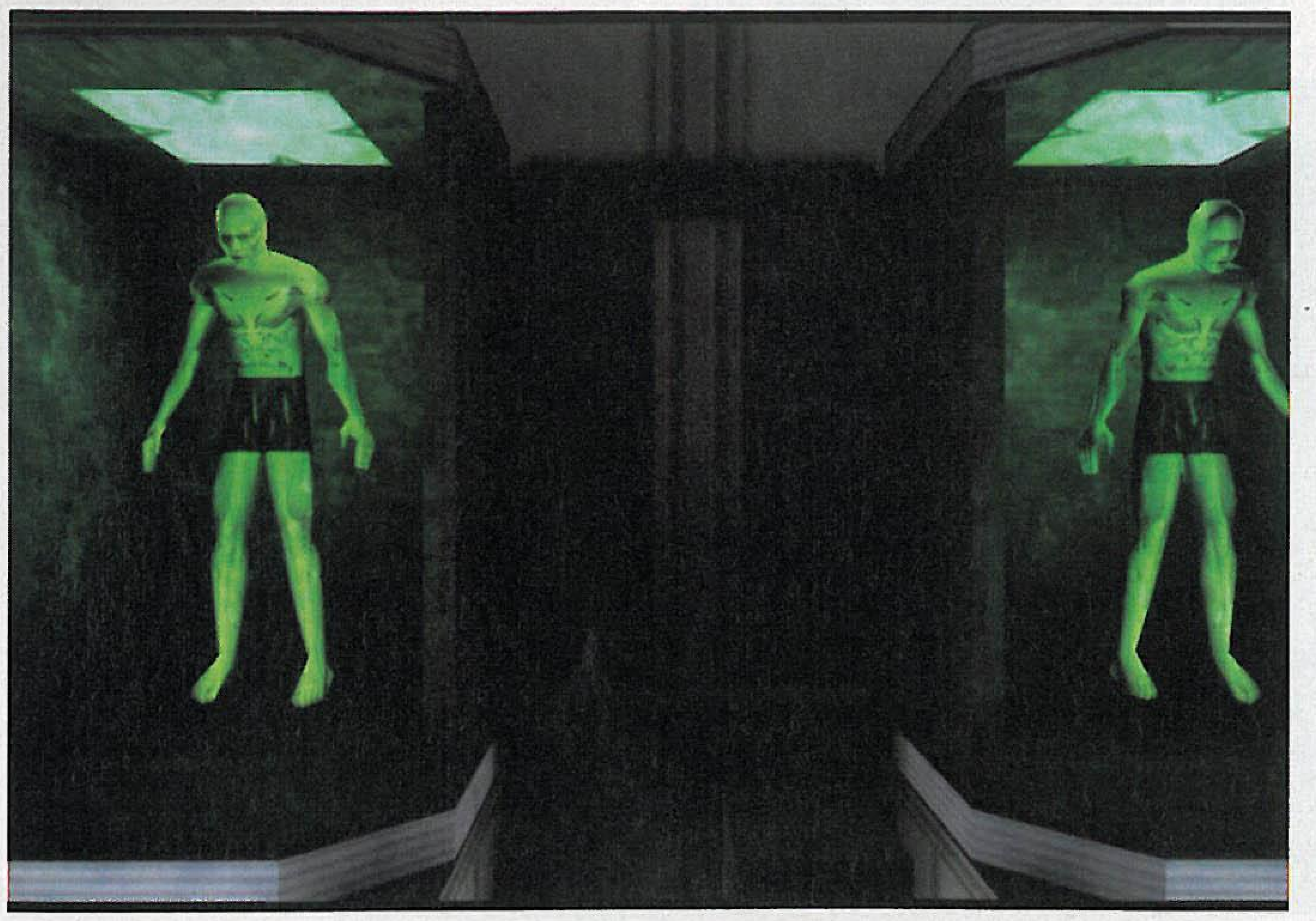




Zodiac & Redsun 2020

Cine şi-ar fi închipuit că la aproape cinci ani de la lansarea unui joc atât de dificil de modificat, precum **Deus Ex**, vor mai apărea încă MOD-uri pentru excelentul FPS/RPG al lui Warren Spector? Şi încă ce MOD-uri! Acum vreun an şi ceva, mă delectam cu un astfel de proiect, care n-avea absolut nici o legătură cu jocul original (**The Cassandra Project**). Iar recent am pus mâna pe încă două, de data asta înfipte zdravăn în povestea conspirativă a primului **Deus Ex**.

Voi începe cu cel mai complex dintre ele, şi anume **Redsun 2020**. Scenariul propus de autorii săi este plasat în anul 2031 (deci cu vreo 20 de ani înaintea jocului original), într-o perioadă în care guvernele se agaţă cu ultimele forţe de putere şi totul stă să se năruie. Acţiunea e plasată în Tokyo, unde trei facţiuni se luptă pentru putere: TMG (guvernul), Kamikaze şi Yamaguchi. Din acelaşi scenariu, aflăm că agenţii speciali augmentaţi cu dispozitive nano-tehnologice sunt deja o realitate, jucătorul intrând în pielea celui mai proaspăt specimen ieşit din eprubetele laboratoarelor UNATCO – organizaţia internaţională de luptă anti-tero. Numele tău de cod este Joseph, iar situaţia în care te trezeşti după secvenţa introductivă e una oarecum incomodă: captiv într-un complex TMG, proaspăt disecat şi "uşurat" de nano-implanturile din dotarea sub-cutanată. Profitând de un scurt răgaz, va trebui să te strecori neobservat (sau în forţă, dacă preferi) şi să evadezi, după care să afli care-i de fapt mişcarea... şi cine-i REDSUN.



Un scenariu interesant, cu niveluri complet noi (baze militare, discoteci, restaurante şi neoane stridente la tot pasul), şi acelaşi gameplay zemos care a făcut din primul **Deus Ex** ceea ce **Invizible War** nu a mai reuşit să fie.

Ceva mai modest se prezintă MOD-ul **Zodiac**, la care se mai lucrează încă pentru finalizarea tuturor misiunilor. Dar pentru început nu-i deloc rău. Acţiunea se derulează în paralel cu cea din **Deus Ex**, iar ca totul să fie cât mai familiar, începi chiar din ascunzătoarea lui Tracer Tong (ce vremuri...). Partea cea mai interesantă este că vei juca rolul lui Paul Denton, fratele lui JC, a cărui poveste lăsase o grămadă de semne de întrebare la finalul primei părţi. Şi în cazul lui **Zodiac**, ideile propuse de creatorii săi sunt la fel de incitante: pentru început te vei infiltra taman în sediul CIA, de unde vei fura nişte chestioare super-secrete pentru hackeru' tău de nădejde Alex Jacobson; iar mai apoi... vom vedea. Aştept cu nerăbdare să văd o variantă completă a acestui MOD, pentru că din ce-am văzut până acum **Zodiac** e la rândul său un MOD foarte promiţător.

CHIOCOBESCU
serban@pcgames.ro









Cu siguranţă, Magic The Gathering a adunat, de-a lungul timpului, o grămadă impresionantă de acoliţi ce se înfruntă, dacă nu zilnic, atunci periodic, atât pe planul intelectual al strategiei, cât şi pe cel profesional, al deck-urilor. Asia, la rândul ei, a simţit nevoia acută de a produce un simulacru de Magic în variantă anime, al cărui succes nu este nici el de lepădat. Ei bine, toate acestea sunt, în opinia mea, doar apă de ploaie, ţinând cont de faptul că nişte românaşi mioritici de pe plaiuri bihorene (exact, de-ai noştri), au avut superba idee de a compune un joc de cărţi în acelaşi stil, în dulcele grai al lui Ion Creangă.



Warcards

Pentru mine, totul a început extrem de simplu. Mă aflam în localul meu preferat, în fața cafelei mele preferate, discutând tot soiul de tactici pentru **Heroes 3**, când doi amici se pun la masă și scot, fiecare, câte un deck. Inițial, am crezut că vor încinge o aprigă partidă de **Magic**, însă am observat, cu stupoare, că nu foloseau aceleași seturi de reguli, iar cărțile erau, culmea, în românește. Așa am aflat eu de existența lui **Warcards**. Chiar dacă proiectul este undeva pe la început, el promite extrem de multe, iar oamenii din spatele său sunt niște tineri capabili, pasionați de fantasy, de Wizards of The Coast și de **Magic The Gathering**. Mi-ar fi foarte greu să mă apuc acum și să vă descriu, pe larg, regulamentul jocului, deoarece nu cred că m-iar ajunge două pagini. E de ajuns să spun că jucătorii de card trading games (din care categorie face parte și **Warcards**) și le vor însuși aproape instantaneu, iar amatorilor care pun prima dată mâna pe așa ceva le va fi de ajuns o partidă "demonstrativă" și o citire rapidă a regulamentului ce se găsește în fiecare deck pentru a înțelege și a putea să folosească mecanismele acestui joc. Că tot veni vorba de deck-uri, momentan există pe piață doar două, însă acestea sunt mai mult decât suficiente pentru juca și, mai mult, pentru a crea diversificare în strategia fiecăruia. Băieții care se ocupă cu acest proiect promit, însă, ca până la sfârșitul lunii Martie să mai pluseze cu încă două seturi, noi creaturi, noi arme, și noi vrăji ce vor aduce un plus destul de mare de vivacitate jocului. Mai mult decât atât, pe parcursul lunilor ce vor urma, noul univers **Warcards** se va îmbogăți, constant, cu deck-uri variate.

Ca orice joc care se respectă, și cel de față are în spate o poveste, după părerea mea, destul de consistentă. Chiar dacă puternic influențată de fantasticul univers fantasy al lui Tolkien (și trecut, mai apoi, pe sub lupa celor de la Wizards of The Coast) se pot regăsi aici o grămadă de elemente originale, e drept, mai mult de structură decât de esență, care ne dau însă o alternativă pertinentă. Imaginați-vă totul ca pe o hartă; undeva, într-un colț minuscul, aventura orcilor (de a cuceri lumea, evident) începe, iar cei care li se opun sunt oamenii din regatul Thara. Acestea sunt, practic, primele două deck-uri. Ei bine, pentru a vă da seama de anvergura pe care o va lua **Warcards**, imaginați-vă în continuare că harta respectivă este de aproximativ zece ori mai mare decât regiunea inițială. Atât. Ni se pregătesc foarte multe surprize plăcute, care mi-au fost explicate pe larg la un suc și un hamburgăr, și care m-au impresionat chiar și pe mine. Este o inițiativă mai mult decât lăudabilă, chiar dacă se adresează, inițial, unui segment privilegiat al gamerilor, și anume celor care au fost inițiați în tainele unui card trading game. Cu toate acestea, interactivitatea acestui joc, combinată cu disponibilitatea creatorilor la feedback, promit o integrare cât mai facilă și mai plăcută a vulgului în joc.

Evident, ni s-a pus la dispoziție și un site pe internet, pentru contact și feedback. Acesta se va îmbogăți, la rândul său, pe măsură ce **Warcards** se va îmbogăți. E doar o chestiune de timp pentru ca acest joc să acapareze piața românească (și nu neapărat din patriotism), iar viitorul sună bine. Concursuri peste concursuri, dintre care primul se va desfășura undeva prin martie în Oradea, premii, comunități, iată doar câteva dintre promisiunile acestui univers în expansiune. Mai mult decât atât, prețul unui deck este cât nu se poate mai rezonabil (comparativ cu alte jocuri de gen), ajungând undeva în jurul sumei de 200.000 de lei. Așa că, frați români, puneți mâna pe topoare, construiți-vă strategia potrivită și haideți să ne rupem la o partidă de Warcards! Eu unul, joc în fiecare zi.

EMIL CIOCAN
paul@pcgames.ro

www.warcards.ro

CD-ROM 54 martie/2005

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers



CD 1

DEMOS

Silent Hill 4
Dawinia

DRIVERS

Ati Catalyst 5.1 winxp2k
ATi Catalyst v4.12 win9xme
nVidia ForceWare 66.93 winxp2k
nVidia ForceWare 66.94 win9xme

PATCHES

Myst 4 Revelation

TOOLS

BitDefender Free Ed. v7.2 Update
Clean My PC Registry Cleaner
DaemonTools
DirectX9c
DVDCloner
FlashGet
F-Prot
mirc616
NAV 2005 Update
Opera 8
PCWizard2004
PowerArchiver v.9.11
Quickbench9

CD 2

DEMOS

NASCAR Racing
Santa Ride!
UEFA Chapions League 2005

SPECIALS

Deus Ex MOD: Redsun
Pandora Tomorrow: Map Editor v1.0
Painkiller: Ritual Maps
Half-Life 2 MOD: SubstanceFull
UT 2004 MOD: Carball

VIDEOS

Worms 4
Second Sight
Splinter Cell: Chaos Theory
Playboy: the Mansion
Battlefield 2
Brothers in Arms
First to Fight
Sin City

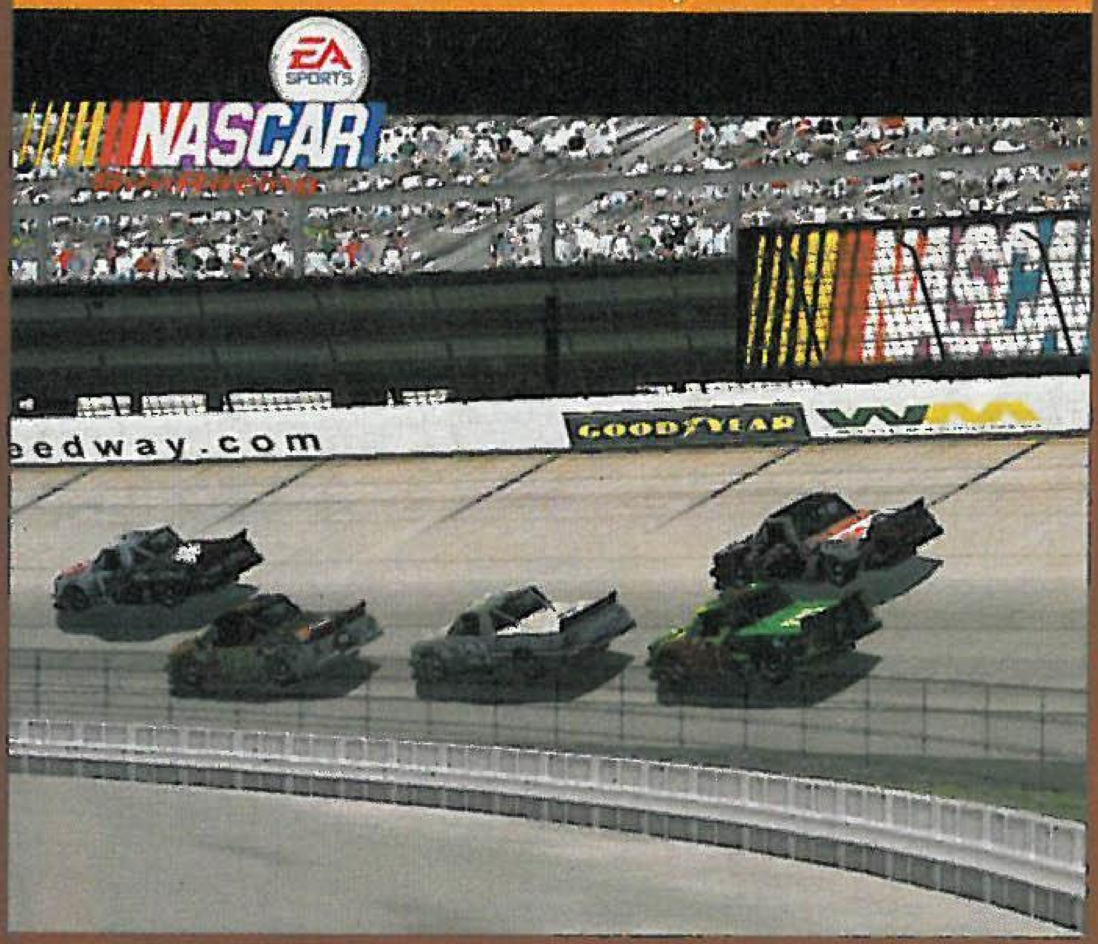
Silent Hill 4 — CD+DVD



Dacă sunteţi pregătiţi pentru a da nas în nas cu un Adventure hardcore, demo-ul de faţă este exact ce vă trebuie. Mai mult, pentru fanii seriei **Silent Hill**, va fi o adevărată bucurie să regăsească aceeaşi atmosferă sumbră şi neliniştitoare ce a caracterizat cu succes toate jocurile predecesoare.

CERINŢE SISTEM
Necesar: CPU 1 GHz, 256 MB RAM
Suport 3D : Da

NASCAR SimRacing — CD+DVD



Nesătulă de toate celelalte domenii pe care le acoperă (prost) în domeniul jocurilor pe calculator, eterna EA îşi încearcă norocul cu încă un titlu ce poartă în coadă un număr din patru cifre. Cât de bine realizat este jocul, cât de mult accent se pune pe diverse aspecte legate de gameplay, vă las pe voi să decideţi.

CERINŢE SISTEM
Necesar: CPU 1.2 GHz, 256 MB RAM
Suport 3D : Da

UEFA CL 2004-2005 — CD+DVD



Ce se poate spune despre asemenea jocuri? Ca de obicei, sportul rege va mobiliza o grămadă de fani în rândurile tinerilor, blocând tot atâtea perechi de mâini pe tastaturi. După cum zice şi titlul, este vorba despre Champions League şi ce frumos ar fi să avem şi noi pe cineva acolo.

CERINŢE SISTEM
Necesar: CPU 1 GHz, 256 MB RAM
Suport 3D : Da

DVD-ROM 54 martie/2005

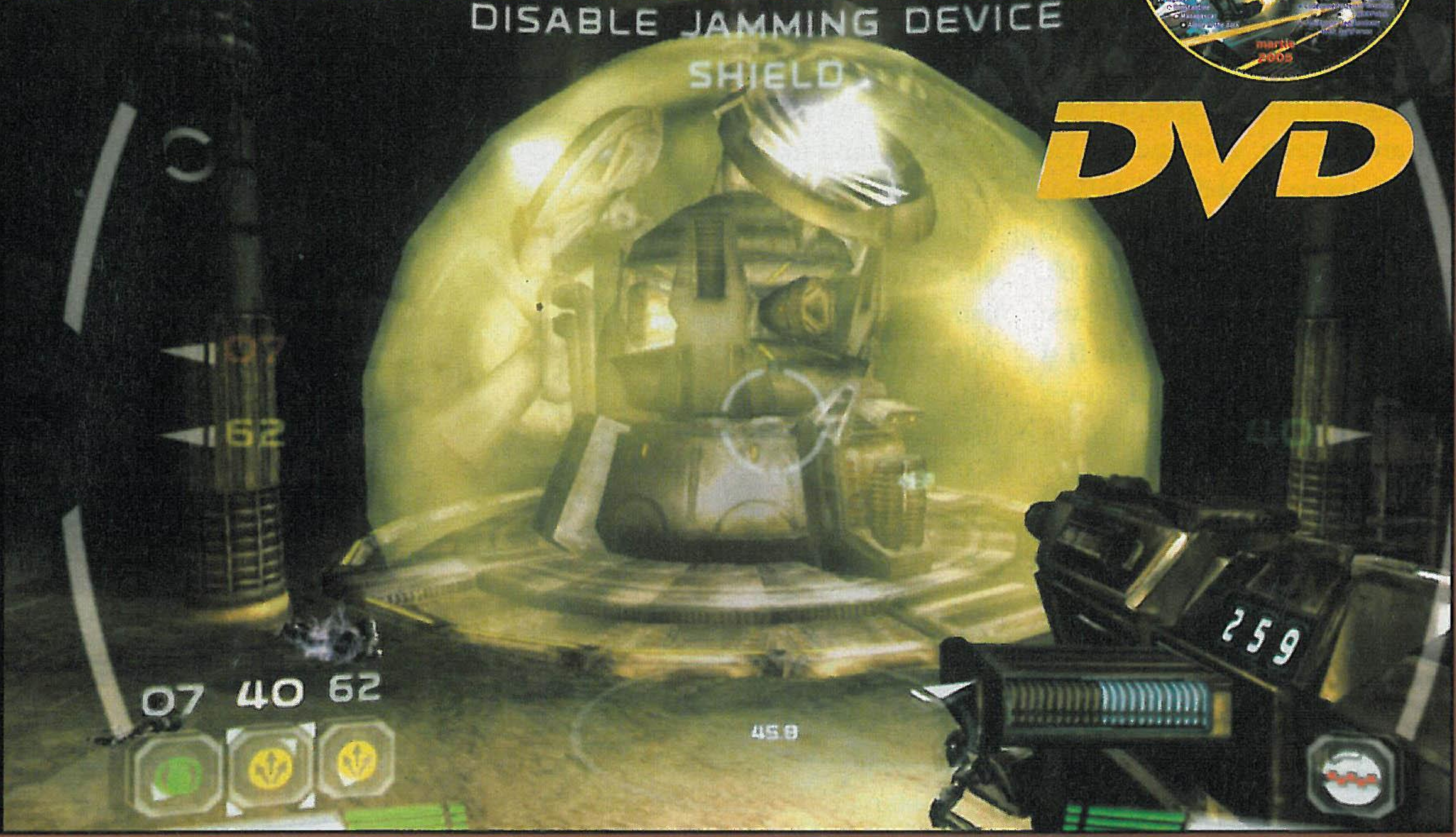
Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers



STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Pe sfârșit de număr, am avut plăcuta surpriză de a face rost de acest mult așteptat demo. Plasat undeva în perioada Războiului Clonelor, **SW:RC** este un shooter ce promite să bată puternic la poarta celor mai bune jocuri din 2005. În special fanii universului Star Wars vor fi încântați de el.

CERINȚE SISTEM
Necesar: 1,7 GHz, 512 RAM
Suport 3D : Da



DEMOS

- Star Wars: Republic Commando
- Act of War
- Silent Hill 4
- UEFA Chapions League 2005
- NASCAR SimRacing
- Ice Club Hokey Manager 2005
- Seal of Evil
- Dawinia
- Santa Ride!
- Galaxy

DRIVERS

- Ati Catalyst 5.1 winxp2k
- ATi Catalyst v4.12 win9xme
- nVidia ForceWare 66.93 winxp2k
- nVidia ForceWare 66.94 win9xme

PATCHES

- Myst4Revelation
- Fallout 2
- Far Cry v.1.31

SPECIALS

- Deus Ex MOD: Redsun
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow: Map Editor v1.0
- Painkiller: Ritual Maps
- CodenamePanzers: PhaseOne: MODPatch
- Doom 3: MODs
- FarCry MapPack
- HalfLife2: Maps&MODs
- Heroes 3 - WoG update
- JediKnight: JediAcademy MOD: DarkForces
- NeverwinterNights: update
- OutRun2: screensaver
- Painkiller: Maps
- StarWarsBattlefront: MapPack
- UT2004: MODs
- Vampire:The Masquerade - Bloodlines: Patch

TOOLS

- BitDefender Free Edition v7.2 Update
- Clean My PC Registry Cleaner
- Codecs 6022 all-in-1
- DaemonTools
- DirectX9c
- DVDCloner
- FlashGet
- F-Prot
- mirc616
- Norton Antivirus 2005 Update
- Opera 8
- PCWizard2004
- PowerArchiver v.9.11
- Quickbench9
- WinGet v1.9
- PCMightyMaxv9
- Quickbench9
- RealPlayer10-5GOLD
- RMXPlayer
- Reg Clean

VIDEOS

Game trailers

- Worms 4
- Second Sight
- Splinter Cell: Chaos Theory
- Playboy: the Mansion
- Battlefield 2
- Brothers in Arms
- First to Fight
- SWAT: Mod
- Boling Point: vehicles
- Empire Earth 2
- Operation Marketgarden for Call of Duty
- First to Fight: tutorial
- Follow Freeman

Movie Trailers

- Sin City
- The Polar Express
- Constantine
- The upside to anger
- Miss Congeniality 2 - Armed and Fabulous
- Robots
- Madagascar
- Unleashed
- Alone in the dark
- The New World
- The Jacket

ACT OF WAR

DVD

Într-un viitor conflict la scară mondială, unde fiecare va fi dușmanul fiecăruia (deja un scenariu mai mult decât fumat, părerea mea), doar tu și grupulețul tău de Forțe Speciale veți fi în stare să puneți osul la contribuție și să calmați sângeroasele mișcări de stradă urbane. Ca de obicei.

CERINȚE SISTEM
Necesar: CPU 1.4 GHz, 256 MB RAM
Suport 3D : Da



Hai la lupta cea mare!


Acum că ne-am tras sufletul (vorba vine...) şi-am văzut cam ce jocuri şi-au anunţat apariţia pentru anul acesta, e vremea să ne punem iar pe "treabă" şi să întâmpinăm cu braţele deschise prima salvă de jocuri explozive din 2005. **World of Warcraft, Star Wars: Knights of the Old Republic II** şi **The Settlers: Heritage of Kings** sunt cele mai răsunătoare titluri care ameninţă să ne devoreze zilele şi nopţile friguroase de februarie, iar lor li se vor mai alătura (prin sporadicele pauze de masă) joculeţe ca **Playboy: The Mansion**, strategiile **COPS 2170: Power of Law** şi **Hearts of Iron II**, RPG-ul **The Roots** (care s-ar putea totuşi să mai întârzie) sau simulatoarele sportive **NASCAR SimRacing** şi **UEFA Champions League 2004-2005** (dacă nu v-aţi săturat nici acum de EA Sports...). Oh, şi să nu uit de **Second Sight - un Action** psihotic care s-a jucat deja cu nervii lui Cipri pe PS2 şi l-a lăsat râvnind mai mult!

Din ce-am văzut până acum în beta-ul lui **World of Warcraft**, şi din ce ne-am dori să ne ofere şi urmaşul celui mai apreciat joc din 2003 - **KotOR II: The Sith Lords**, e de aşteptat ca lupta finală să se dea între aceşti doi coloşi ai scenei role-playing. Am putea asista chiar la o premieră, dacă ţinem cont că nici un alt MMORPG nu a mai fost distins până acum cu titlul de Jocul Lunii în paginile revistei noastre. Orişicum, după un an 2004 atât de searbăd în RPG-uri de calitate, nu putem decât să ne veselim de acest debut în forţă al genului şi să sperăm că o va ţine tot aşa pân' la iarnă.

CHIOCOBESCU
serban@pcgames.ro

PCGames aprilie/2005




VIREAL
vrshop.ro
SC VIREAL SRL
CRAIOVA
TEL./FAX 0251466011
E-mail: info@vireal.ro
WWW.VIREAL.RO
WWW.VRSHOP.RO
ECHIPAMENTE ȘI TEHNOLOGII
STEREOSCOPICE 3D ȘI
DE REALITATE VIRTUALĂ



PICTURE BY
DLP
DLP™ technology by Texas Instruments offers crystal clear images with superior quality.
Ai probleme cu proiectorul tău?
Încearcă proiectorul BenQ PB8250.
BenQ Digital Projector PB8250/PB8240/PB8140
Total performance as a combination of reliability and brilliant image.
• DLP™ Projection System
• Native XGA (1024 x 768) Resolution
• 3000 ANSI Lumens
• 2000:1 Contrast Ratio
• Micro Dust Filters
• T-flow Cooling System
• 8 sets of Preset Mode
• Versatile Connectivity
• 3000 hrs Lamp Life (Eco. Mode)
• HDTV Compatible (480p, 576p, 720p, 1080i)
BenQ.com
BenQ
Enjoyment Matters